SÓLO 2,99€ Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 133 • FEBRERO 2006

Micromanía 20 años 1985-2005



¡¡YA LO HEMOS JUGADO Y TE DESCUBRIMOS CÓMO SERÁ!!

EL PADRINO

La Familia Corleone te da la bienvenida

¡POR FIN LLEGA LA NUEVA JOYA DE PYRO!

COMMANDOS STRIKE FORCE

Cruza las líneas enemigas

¡¡ANTES QUE NADIE!!

- FACES OF WAR
- ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

¡Dos juegazos para soñar!

SOLUCIÓN COMPLETA

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD

Todas las claves para llegar al final

REPORTAJE ESPECIAL

Todos los juegos de

FÚTBOL

¡Elige el tuyo!

ESPECIAL CUMPLIMOS 20 AÑOS

RETROMANÍA 1996

Llegan tus primeras partidas online

HOBBY PRESS
AÑO XXII
Número 133
8 424094 820313 00133

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Laura García, Inés Mesa

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M.J. Cañete, P. Lecela, L. Escribano, J. Martínez, A. Trejo, J. Moreno, D. Monge, D. Monteiro, J. Traverso, D. Rodríguez, J. Dombriz, D. de la Fuente (U.K.)

Secretarías de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Portugal: **Johnsons Portugal**, Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: **York Agency, S.A.**
México: **Pernas y Cía, S.A. de C. V.**
Venezuela: **Distribuidora Continental**

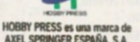
Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2006
Printed in Spain







HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.



Una revista que no podrás rechazar...

Bienvenido, un mes más... a la Familia Micromanía. Sí, lo siento, me he dejado llevar por el tópico, pero es que este número de tu revista favorita, con una portada como la que llevamos, invita a ello, no digas que no... Y aún hay más topicazos por ahí arriba, ya sabes, "una revista que no podrás rechazar", etc. Pero, oye, la verdad es que, bien mirado, este mes la realidad no está tan alejada del tópico. Antes incluso de que pases esta página, y con sólo los titulares que te has podido leer en la portada, creo que te ha quedado claro que este mes de febrero Micromanía viene repleta de jugosos contenidos. Algo que, seguramente, te ayudará a sobrellevar la resaca del aluvión navideño de juegos. A mi, al menos, me dura, porque todavía me quedan juegos para meterme bien a fondo con ellos (oye, que han salido tantos y hay tan poco tiempo para jugarlos en condiciones...)

Es curioso que, tradicionalmente, y pese a que en estos meses el lanzamiento de novedades se quede algo parado (por lo de la avalancha que te decía antes), sin embargo las noticias, anuncios, presentaciones y demás, cara a los próximos meses, no decaigan. Y aún más interesante es que encima estas noticias se centren en nombres de esos en los que a ti a mi nos gusta pensar como juegazos. Porque... a ver, ¿quién puede dudar que «El Padrino» va a ser un pedazo de juego? ¡Ya lo hemos jugado!, y pinta mejor que bien. Pero si quieres saber los detalles, mejor pasa a leer el reportaje que te hemos preparado.

La cosa no acaba ahí, claro, porque ya has visto, como te decía, el resto de titulares, ¿verdad? Y, sí, es cierto, «Commandos Strike Force» está ya a punto de caramelo y va a ser muuuuy bueno, como verás en cuanto mires el avance que hay en páginas interiores. Y si, sin siquiera pasar de los titulares, ves cosas como «Quake Wars» o «Faces of War», que prometen ser de lo mejorcito de 2006, poco más hay que añadir sobre este número... ¿o tal vez sí? ¿Qué te parece si te contamos cómo se crea un mapa en «Quake 4»? ¿O cómo llegar al final de «Brothers in Arms 2»? ¿Y comentarte cómo serán «Rise of Legends», «Heroes of Might & Magic V», «Oblivion» o la puntuación que se merece «TOCA Race Driver 3»? ¿Y conocer cómo era Micromanía en 1996...? Está bien, ¿no?

No me despediré hasta el próximo número sin hacer mención del DVD de este mes, con «Flight Simulator 98» de regalo, además de las mejores demos del mes. Y, ya sabes que si lo deseas, puedes apuntar mi email y contarme lo que quieras. Nos vemos el mes que viene.



Ya empiezan a vislumbrarse los primeros bombazos de 2006. ¿Cuál será tu favorito?

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es





Pág. 34

Preview

COMMANDOS STRIKE FORCE
¿Será posible que el juego de Pyro esté a puntito de salir? Así es: frótate los ojos y disfruta de los primeros detalles.



Pág. 42

Preview

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Tiene desde hace meses a todos los aficionados al género de rol en vilo. Entérate si será o no para tanto...



Pág. 52

Review

TOCA RACE DRIVER 3
Deportivos, rally, bólidos GT... todos incluidos en esta tercera entrega que hemos analizado para ti.

Pág. 8

Reportaje

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS
¿No has tenido suficientes Stroggs con «Quake 4»? Tranquilo, te contamos en qué consiste esta nueva oportunidad de enfrentarte con ellos.

En este número

Revista Micromanía Nº 133 - Febrero 2006

¡¡De regalo!! DVD para PC con 7 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!



Este mes el juego completo original «Flight Simulator 98», las revistas de 1996 en PDF, las mejores demos –«SW: El Imperio en Guerra»...– y mucho más...



Pág. 28

Reportaje

EL PADRINO

Don Corleone, se lo pido como un gran favor... quiero saber todos los detalles sobre «El Padrino»...



Reportaje

JUEGOS DE FÚTBOL

Este mes repasamos los mejores juegos dedicados al deporte rey.

Pág. 102



Pág. 88

Solución

BROTHERS IN ARMS. EARNED IN BLOOD

Tu destino y el de tus hombres dependen de ti... y de esta solución.

índice por juegos



▲ CONQUISTA Y VENCERÁS. Sí, el frente de combate será donde pongas toda la carne en el asador, pero la conquista de puntos estratégicos –y su mantenimiento– será un puntal de la acción.

▲ HASTA EL INFINITO. El "MegaTexture" creará escenarios de una calidad gráfica apabullante.

¡¡Descubre el futuro de la acción online!!

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

Ni «Quake II», ni tres, ni cuatro... Ni «Wolfenstein. Enemy Territory», ni nada. Lo mejor de «Quake» está por llegar, es online y es el origen de la saga, aunque sucedió hace mucho...

Antes de «Quake II» y de «Quake 4», los Strogg intentaron invadir la Tierra, lo que dio origen a las guerras más cruentas libradas por la humanidad, en un conflicto de duración casi eterna... Un punto de partida tan simple es la base de este juegazo que tenemos entre manos.

«Enemy Territory. Quake Wars», a grandes rasgos, es la puesta al día de la misma idea que dio vida a «Wolfenstein. Enemy Territory», hace unos años. ¿Que cómo era este juego? Vamos a ver, ¡dinos dónde has estado metido en lo que llevamos de siglo...!

«Wolfenstein. Enemy Territory» fue un título multijugador gratuito, creado por Splash Damage y basado en «Return to Castle Wolfenstein», en ambientación y tecnología. Dicho así, no parece que fuera nada del otro mundo, ¿no? Lo mejor es que su acción se basaba en la coordinación de roles especializados y la cooperación de acciones, durante el enfrentamiento de dos equipos de jugadores: alemanes y aliados.

La idea en «Quake Wars» será la misma, pero dando una vuelta de tuerca más: ambos bandos poseerán habilidades y potencial bélico

La acción online entre equipos es la base de un juego que se perfila explosivo en su diseño y tecnología



▲ ¡QUE EMPIECE LA INVASIÓN! Los Strogg han lanzado la primera oleada. La invasión de la Tierra ha comenzado. Aún quedan muchos años para las guerras de «Quake 4», pero éste es su origen...



▲ EL EQUIPO ES LA CLAVE. Prepárate para la acción online multijugador más impresionante. Los creadores de «Wolfenstein Enemy Territory» han vuelto y su nuevo juego va a ser algo alucinante.

- **Género:** Acción online
- **Estudios/Compañía:** Splash Damage/id Software
- **Distribuidor:** Activision
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Agosto de 2006
- *www.enemyterritory.com*



▲ ¡NO TE DEJES IMPRESIONAR Y LUCHA! Aunque lo que veas y oigas a tu alrededor te dejará petrificado, no te pares ni te dediques a contemplar el entorno. Aquí, el que se despiste lo pagará muy, pero que muy caro... y su equipo, también.

LAS CLAVES

- La acción se basará en el enfrentamiento multijugador de humanos y Strogg.
- La ambientación se situará en la invasión de la Tierra por los Strogg, anterior a los guiones de «Quake II» y «Quake 4».
- Cada miembro de los dos equipos se especializará en un rol: médico, ingeniero, etc. al estilo de lo que fue «Wolfenstein. Enemy Territory».
- Jugar con uno u otro bando supondrá afrontar estilos de juego y estrategias totalmente diferentes.
- Las unidades, vehículos y armas de ambos bandos serán muy distintas.
- Se basará en la tecnología de «Doom 3», modificada para soportar gran número de jugadores y mayor calidad gráfica.

PRIMERA IMPRESIÓN

La acción online más sofisticada. La misma idea de «Wolfenstein. Enemy Territory», depurada y mejorada.



▲ LAS GUERRAS QUAKE HAN COMENZADO. ¿Así que te gusta la acción multijugador? ¡Pues prepárate para flipar con lo que se te viene encima en «Quake Wars»! El trabajo en equipo será la clave en esta nueva guerra.





▲ ¡UN MUNDO ALUCINANTE! La creación de la tecnología "MegaTexture" no sólo dará una calidad cinematográfica al juego, sino que además aplicará distintos efectos físicos a puntos concretos del escenario.



▲ ¡UN COMBATE DESIGUAL! Distintas tecnologías, armamento, vehículos y tácticas. La guerra entre humanos y Strogg no podía ser más desigual.





▲ ¡A MACHACAR HUMANOS! Si juegas con los GDF tendrás que defender la Tierra. Si te inclinas por los Strogg, tendrás que dedicarte a atacar.

▲ POR TIERRA, MAR Y AIRE. Si quieres triunfar en la invasión de la Tierra, o defenderla –según–, prepárate a conocer bien a fondo las posibilidades de los distintos vehículos a tu disposición.

MÁS ALLÁ DE LOS STROGG Y DE «QUAKE 4»



SE PARECE, PERO... ES DIFERENTE. Conoces a los Strogg de «Quake II» y «Quake 4». Conoces la última tecnología que ha dado vida al combate entre alienígenas y humanos... Sí, todo es parecido... pero no es igual. Para empezar, el momento: la primera invasión de la Tierra por los Strogg –la "precuela" de los dos juegos mencionados–. Después, el estilo de juego –multijugador online con equipos enfrentados–. Después, un salto tecnológico importante sobre «Quake 4» –¡ojo a la "MegaTexture"!–... Vamos, que todo apunta a que «Quake Wars» será impresionante y mucho mejor que lo visto hasta ahora en el universo "Quake".

►► diferente –incluso un número distinto de armas y vehículos... ¡sí, vehículos!–, o sea, estrategias y estilos de combate tan distintos como la noche y el día.

UNA GUERRA DE PELÍCULA

Antes de meternos demasiado en detalles, vamos a fijarnos en la estética de «Quake Wars»... ¡y a alucinar con ella! Y es que el nuevo juego de Splash Damage será tan impresionante en lo visual que aún estamos con la boca abierta. Aunque la base de la tecnología gráfica está en «Quake 4» –y, por tanto, en «Doom 3»–, se ha mejorado tanto que por momentos te parecerá estar viendo una película. Pero... ¡no te quedes embobado mirando el paisaje, que vendrán a por ti los Strogg! –o los humanos, claro–. La modificación sobre la tecnología gráfica original está siendo tremenda y se está adaptando para la creación de escenarios enormes que alberguen batallas entre 24 ó 32 jugadores, divididos en equipos.

¿EL MEGA QUÉ?

Para conseguir estos objetivos visuales, John Carmack –¿quién, si no?– se ha sacado de la manga un nuevo invento: el "MegaTexture". Una tecnología que permite generar un escenario de una sola pasada, hasta el horizonte, con una mi-



▲ ESPECIALÍZATE Y TRIUNFA. «Quake Wars» basará todo su diseño de acción en la coordinación de acciones entre los miembros de un equipo y su especialización en diversas tareas.



▲ DISTINTAS ESPECIES, DISTINTAS TÁCTICAS. Olvídate de lo que conoces de la acción online. Los dos bandos no se parecen en su equipamiento ni en sus vehículos. Son completamente distintos, como lo son sus estrategias de combate.

lla cuadrada de área y con detalle hasta el milímetro, sin dividir en pequeñas partes -un "truco" que los motores gráficos usan para no sobrecargar a la CPU.

Humanos contra Strogg: prepárate para la guerra más alucinante que vivirás en tu PC, junto a tus amigos

REAL E IMPRESIONANTE

Vale, esto suena un poco a chino, pero es que además de calidad gráfica, "MegaTexture" aplica a distintos puntos de la superficie del escenario, otras tantas características físicas únicas. O sea, que conducir con un cierto vehículo por ciertas zonas no será igual que con otro. Y no se moverán igual en hierba, en agua, en... ¿lo vas pillando? Esto implicará que en «Quake Wars» vas a tener que moverte por un escenario de realismo brutal, coordinar tus acciones con los miembros de tu equipo, aprovechar tus habilidades y enfrentarte a un enemigo muy diferente, en sus estrategias de combate, a las tuyas. El objetivo no es otro que disfrutar de una experiencia multijugador tan explosiva como puedas imaginar, y Splash Damage ha diseñado en consecuencia un plan de acción tan agresivo como ambicioso, para ofrecer unos combates rompedores e intensísimos.

«Enemy Territory. Quake Wars» llegará en verano pero ya huele a clásico. Pero tanta innovación, espectáculo y tecnología tendrá su precio. «Wolfenstein, Enemy Territory» fue gratuito. «Quake Wars» no lo será. Y del PC que necesitará... preferimos no pensarlo demasiado, por ahora. ■ F.D.L.



ELIGE TU BANDO Y TU ESTILO DE COMBATE

STROGGS CONTRA HUMANOS. Es algo más que una elección puramente estética. En la práctica, una de las características más destacables de lo que será «Quake Wars» es un estilo de juego absolutamente distinto para uno y otro bando. Además de la especialización de los roles, la disponibilidad de distintos tipos de vehículos de asalto y la completa asimetría de ambos bandos -habilidades diferentes para rangos similares y distinta cantidad de armas, vehículos y potencia de fuego y defensiva- te obligará a adoptar distintas tácticas de combate, a colaborar con tus amigos de equipo y disfrutar de la acción como nunca has hecho.

Manejaremos a uno de los dos protagonistas de la historia, Robert Langdon o Sophie Neveu, según convengan las habilidades de uno u otra en cada situación.

¡Tenemos las primeras imágenes de juego oficial de «El Código DaVinci»

Del libro al cine, del cine al PC

¿Qué pasa, que sólo iba a haber misterio para el libro o la película? Los jugadores también queremos saber qué pasa con el código de marras. ¡Que comience la investigación!

Aventura · The Collective · Take 2 · Mayo 2006

Muy despistado tienes que andar para no haber oído hablar de "El Código Da Vinci", el libro de misterio de Dan Brown que se ha vendido por millones en todo el mundo y que ahora será llevado al cine. Bien, pues desde la gran pantalla saltará hasta el monitor de tu PC para ofrecerte allí una mezcla de sigilo, intriga, puzzles, combates y aventura. Una adaptación que se ha esforzado en mantener el espíritu de la novela y el film al tiempo que profundiza en sus misterios. Por ejemplo, en el juego visitarás localizaciones y verás personajes que, o bien no están en la película, o aparecen prácticamente de pasada.

«El Código DaVinci» desplegará una histo apasionante y llena de muertes misterios antiguas leyendas, habitaciones oculta secretos aparentemente indescifrables enganchará tanto a aquellos a los que la t ma resulte nueva como a los fans del libro película. Se mantendrán los dos protagon tas, así como los escenarios principales de historia, pero la intriga irá mucho más allá

La investigación y resolución de puzzles drá ser acometida en cualquier orden y con remos con bastante libertad para movernos aunque la observación y el razonamiento rán muy importantes a la hora de superar dificultades, en «El Código DaVinci» tamb habrá enfrentamientos con monjes, pandi ros, policías, guardias...

Tanto si eres un apasionado de los mister como si disfrutaste de la novela o la pelícu quieres profundizar en su historia, en el ju encontrarás alicientes de sobra. Saldrá el m de mayo, coincidiendo con la película.



El cuadro de la Mona Lisa será uno de los elementos importantes a lo largo de la intrigante historia que cuenta el juego.

Será una aventura en tercera persona que ofrecerá puzzles y acción bajo la trama de la archifamosa novela

El mes de abril... ¿será para «Half-Life 2: Aftermath»?

Valve te propone una cita

Acción · Valve · EA · Abril 2006

Aunque ninguna fecha es definitiva, por lo menos el hecho de que Valve maneje una es un buen síntoma, especialmente si se trata del lanzamiento de «Aftermath», la esperadísima primera expansión de «Half-Life 2» que a finales de abril podría ponerse a la venta, tanto a través de la plataforma online Steam como distribuido por Electronic Arts. Esta expansión sacará el máximo rendimiento de los procesadores de 64 bit gracias a las mejoras técnicas que Valve ha aplicado al propio «Half-Life 2», con ese nivel extra/demo llamado «Lost Coast».

Finales de abril es también el plazo para el lanzamiento de «Half-Life Platinum», la edición con «Half-Life 2», «Half-Life 2: Deatchmatch», «Counter-Strike: Source», «Day of Defeat: Source» y la propia expansión «Aftermath» por 59,95 euros.



Todos los aficionados cruzan los dedos para que se cumplan las fechas de lanzamiento de «Half-Life 2: Aftermath».

Muchos ya han probado «Factions»

Avalancha de novedades en Tyria

Rol · ArenaNet · Friendware · 2º trimestre 2006

«Guild Wars» está a punto de recibir «Factions», un nuevo capítulo repleto de regiones, profesiones, habilidades, misiones y monstruos, así como cambios en la jugabilidad. ArenaNet permitió el pasado 20 de enero probar durante un fin de semana sus novedades, entre ellas las profesiones de Asesino y Ritualista y el nuevo archipiélago de las Islas Bélicas. No hay fecha exacta de lanzamiento, pero sí se ha señalado el segundo trimestre.

«Guild Wars: Factions» traerá consigo un montón de nuevo contenido.

▲ No todo serán puzzles en «The Da Vinci Code», sino que habrá momentos en los que correr, pelear o esconderse serán acciones totalmente imprescindibles.

▲ No faltarán impresionantes escenarios en el juego como la Abadía de Westminster, la Mansión Sauniere o el archiconocido Museo del Louvre.

▲ Pese a contar con escenarios, personajes y argumentos comunes, el juego te llevará por derroteros distintos a los del libro y la película.

La cifra

5.000

... eurazos en metálico se ha embolsado Antonio García Rodríguez como ganador de la Liga Imperivm 2005 tras vencer al italiano Damiano Giusti. Más de veinticinco mil jugadores han participado en esta competición basada en el juego de estrategia de FX, que ha llegado a superar las mil quinientas partidas celebradas en un sólo día en nuestro país. ■

«Abren Negocios», más juego para «Los Sims 2»

¡Ahora se hacen empresarios!

Deportivo · 2K · Take 2 · Enero 2006

Si tu Sim no rinde en la oficina, tal vez sea porque no ha nacido para ello y su vocación es otra. La de magnate de los negocios, por ejemplo. Maxis ha llegado en ayuda de todos los Sims que sueñan con levantar un imperio, y tendrán su oportunidad en «Los Sims 2 Abren Negocios», la tercera expansión del juego.

Una tienda de electrónica, un restaurante, una floristería... numerosos tipos de negocios listos para que tu Sim se ponga al frente e intente hacerse rico decidiendo qué vender, decorando la tienda, poniendo precios...

Los más creativos también tendrán ocasión de crear productos originales para comercializar aunque, por descontado, se añaden objetos nuevos (¡más de 125!) al catálogo del juego. ■



▲ Demuestra tu olfato para los negocios en esta expansión, en la que crearás tu pequeña empresa.



▲ Si no te convence ninguna de las tiendas del juego, puedes crear una y vender allí tus productos originales.

últimahora



¡Llegarán arrollando! Son los tanques de «Panzer Elite Action», el juego de acción de la 2ª Guerra Mundial que Nobilis lanzará en marzo. Incluirá tres campañas en las que encarnar al líder de una unidad de tanques en pleno frente de guerra.

Game ya tiene 100 tiendas. Y la última se acaba de abrir en Logroño, alcanzando la mágica cifra del centenar de locales propios más otros treinta franquiciados, una expansión que les ha llevado a doblar el número de tiendas en el último año.



El mundo de «EverQuest» crece y crece. Tanto «EverQuest» como «EverQuest 2» reciben su correspondiente expansión. «Prophecy of Ro» se encargará de añadir contenido al primero, mientras que «Kingdom of Sky» lo hará para el segundo.

Take 2 adquiere Irrational Games. La compra de Irrational («Freedom Force») por Take 2 no cambiará el panorama: Take 2 mantendrá la plantilla y les dará independencia creativa al tiempo que publicará su próximo proyecto, «BioShock», en 2007.



La segunda Edad de Hielo. Vivendi Universal se encargará de convertir la película de animación de 20th Century Fox "Ice Age 2" en un juego que acompañará su estreno, previsto para primavera. La versión PC saldrá al helado precio de 19,99 euros.

El Termómetro

Caliente

Atari en ayuda. La compañía ha iniciado la campaña "Atari Solidario" para ayudar a una niña recién operada de un tumor cerebral. En su página web, ***www.es.atari.com*** podéis adquirir una exclusiva camiseta, cuyo importe íntegro de 18 € se destinará a financiar esta causa.

Videojuegos y amigos. Según un estudio realizado por la Universidad Europea de Madrid, jugar con videojuegos potencia las relaciones sociales y familiares. Otro dato interesante es el de que resultan más habituales las escenas de violencia en medios como la televisión y el cine, que en los videojuegos.

Templado

«Dungeon Siege 2» crece. Sin querer desvelar más datos sobre éste u otros de los próximos proyectos de Gas Powered Games, Chris Taylor ha anunciado en el último boletín de la compañía que durante 2006 verá la luz la primera expansión del conocido juego de rol. Ya podía haber contado algo más...

50 horas de juego más para «Gothic II». Nobilis lanza este mes «Gothic II: The Night of the Raven», la expansión del popular RPG traducida al castellano por menos de 20 euros, al tiempo que el juego baja a 9,99 €. Será el mejor modo de esperar «Gothic III», previsto para junio.

Frío

A A.I. no le basta el PEGI. Amnistía Internacional ha solicitado medidas al gobierno para limitar el acceso de menores a los videojuegos de contenido adulto. Según A.I., el código PEGI no es suficiente y más que la orientación y control de los padres, son necesarias acciones restrictivas. ¡Hala, a prohibir!

Retraso de «SiN Episodes». Esta vez toca retraso de «SiN Episodes», el juego de Ritual que, tras una puesta al día en base al motor Source, saldrá próximamente. El nuevo plazo –¿definitivo?– es un ambiguo "inicios de 2006".



▲ Una historia a la altura de su precedesor, numerosos escenarios, personajes, diálogos, puzzles... «Dreamfall» será todo lo que los fans de las aventuras esperan.



▲ Al igual que en «The Longest Journey», los diálogos serán un componente fundamental y transcurrirán por mil ramificaciones según tus elecciones.

«Dreamfall» llegará a España con Friendware

Ya se acerca la gran aventura

Aventura • Funcom • Friendware • Primavera 2006

Diez años después de la experiencia de April Ryan en «The Longest Journey», la joven vivirá otra aventura junto a otros dos personajes nuevos, Kyan y Zoë. Una historia que comienza en el año 2219 en Casablanca, cuando Zoë Castillo descubre una serie de interferencias que están afectando a la tecnología, y cuya investigación le llevará a visitar necrópolis, ciudades submarinas, cavernas subterráneas... o el reino de Invierno, donde el frío nunca se detiene.

Además de un argumento complejo y atractivo, en «Dreamfall» siempre tendrás lugares que visitar y cosas que hacer: hablar con personajes, solucionar puzzles, completar minijuegos... tus elecciones y decisiones, te llevarán por uno u otro lugar y tendrán distintas consecuencias.

Con voces y textos en castellano, «Dreamfall» tiene previsto su lanzamiento en la primavera de 2006.

«Flight Simulator X» ya está en la pista

Volar con el máximo realismo

Simulador • Estudio ACES • Microsoft • Navidades 2006

«Flight Simulator X» quiere convertirse en la experiencia de vuelo más realista y satisfactoria para todo tipo de aficionados. «Flight Simulator X» no se limitará a permitirte volar un avión, sino que aspira a llevar el realismo a su máxima expresión y considerará cada aspecto de la simulación, incluso detalles como deslumbramientos o reflejos de luz en el cristal de la cabina. Optimizado para Windows Vista, con infinidad de aviones, paisajes y aeropuertos, solicitará permiso para despegar a finales de este mismo 2006.


◄ «Flight Simulator X» incluirá hasta ¡más de 24.000 aeropuertos!

¿Sabías que...

... John Carmack, el genio creador de Id Software, ha anunciado el desarrollo de un juego completamente nuevo?



Después de tantas entregas y versiones distintas de «Doom» y «Quake», el hecho de que Carmack reconociera en una reciente entrevista que, por el momento, no hay planes futuros para estas franquicias y que Id se encuentra trabajando en un proyecto totalmente original, es toda una noticia capaz de hacer brillar los ojos de muchos aficionados que confían en el talento del padre del legendario «Doom» –el de PC, no el del cine...

Breves

Vampiros españoles. Un grupo de aficionados españoles, el Clan Dlan, ha hecho pública una traducción integra al castellano de «Vampire: Bloodlines». Puede descargarse gratis desde **www.clandlan.net.**



Sellos muy jugables. El servicio postal francés ha puesto a la venta una serie limitada de 10 sellos protagonizados por héroes de videojuegos, desde Mario o Link, hasta Pac Man, Lara o los Sims.

«RF Online» llegará a España en 2006 y será distribuido por Codemasters, según acaba de anunciar esta compañía. El juego ha levantado gran expectación por el enorme éxito alcanzado en Asia.



Descubre el mundo de los elfos en «Elveon»

Un mundo sin humanos

Acción · 10tacle · Primavera 2007

Aunque los elfos son un pilar central en la mayoría de las historias de fantasía de Tolkien a esta parte, lo cierto es que casi siempre su papel ha sido bastante secundario. Pues bien, eso va a cambiar después de que la compañía eslovaca 10tacle Studios haya anunciado el desarrollo de «Elveon», un juego de acción en tercera persona con grandes dosis de lucha protagonizado por estos seres de orejas puntiagudas.

«Elveon», que significa "El Libro de los Elfos", nos trasladará hasta un mundo habitado exclusivamente por elfos, con la particularidad de que se nos mostrará la civilización elfa en su esplendor, y no a los elfos distantes y decadentes habituales en los juegos y novelas del género.

El juego, que está siendo desarrollado por un equipo de más de 40 personas, centrará gran parte de su atractivo alrededor de un interesante y original sistema de combate a través del cual el jugador podrá crear su propio estilo de lucha combinado armas, movimientos y estrategias. Al parecer la compañía ha contratado a su propio equipo de especialistas que han desarrollado incluso un estilo de lucha élfico.

«Elveon», que ha estado en desarrollo desde 2002, estará disponible en la primavera de 2007, para PC y Xbox 360.



▲ Los desarrolladores reconocen haberse inspirado en la obra de Tolkien, aunque al parecer se han basado más en el "Silmarillion" que en "El Señor de los Anillos".



▲ El juego contará con un elaborado sistema de combate que podremos personalizar a nuestro gusto, creando combinaciones de movimientos y ataques especiales.

Nuevos contenidos para «Call of Duty 2»

¡Más mapas y menos tramposos!

Acción · Infinity Ward · Activision · Principios 2006

Una de las principales preocupaciones de los jugadores de «Call of Duty 2» es la enorme cantidad de tramposos que invaden sus partidas multijugador. Hasta tal punto ha llegado la frustración de los jugadores, –agravada además por la aparente pasividad de Infinity Ward– que recientemente amenazaron con realizar una huelga como señal de protesta en la que apagarían los servidores del juego durante 24 horas.

La respuesta de Infinity Ward y Activision no se ha hecho esperar y ya han confirmado la inminente aparición, a principios de 2006, de una actualización que incluirá, además de nuevos mapas multijugador, la esperada herramienta Punkbuster que impedirá el uso de cheats en las partidas. Parece que, por esta vez al menos, la huelga no será necesaria.

Viaja al Antiguo Egipto con «Ankh»

¡Risas faraónicas!

Aventura · Deck 13 · Take 2 · Febrero 2006

La compañía alemana Deck 13 ha anunciado el inminente lanzamiento de «Ankh», una aventura de corte clásico que promete capturar el humor y la jugabilidad de los grandes clásicos del genero. «Ankh», que tendrá un divertido acabado gráfico 3D, nos pondrá en la piel de Assil, un joven egipcio que cae víctima de una maldición. Para librarnos de ella tendremos que enfrentarnos a todo tipo de pruebas y puzzles, a cual más divertido y descacharrante, utilizando para ello un interfaz de "apuntar y pulsar".



▲ Apenas tendremos unas horas para librarnos de la maldición de la momia.



En voz baja...

... al parecer, Electronic Arts ha registrado los derechos sobre el nombre «System Shock». ¿Será para formalizar que poseen la propiedad intelectual de la serie o, como se rumorea, porque está en preparación una tercera entrega de la saga?



¿Habrá por fin un nuevo «System Shock»?

Los + esperados



*Nada ha cambiado este mes, seguimos con las mismas ganas de echarle por fin el guante a **«Prey»**, **«Oblivion»** o **«El Padrino»**. Tampoco podemos olvidarnos de otros juegazos en camino que, aunque con algo de retraso, auguran un año 2006 cargado de emocionantes partidas.*

Parrilla de salida

La Batalla por la Tierra Media 2



FEBRERO 2006 · ESTRATEGIA · ELECTRONIC ARTS · PC

El futuro juego de estrategia de EA no podía tener un trasfondo más atractivo, pero no se quedará ahí: promete estar repleto de opciones y ofrecer mucho espectáculo.

Prey

MARZO 2006 · ACCIÓN · HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE2 · PC/XBOX 360

Es tan impresionante como nos imaginábamos. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que promete revolucionar su género.

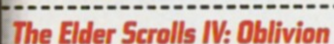
Ghost Recon 3



MARZO 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/GC/XBOX/XBOX 360

Pues sí, un retraso más, aunque la buena noticia es que se trata sólo de un mes. Consolémonos pensando que la espera merecerá la pena o, al menos, eso parece.

The Elder Scrolls IV: Oblivion



MARZO 2006 · ROL · BETHESDA/TAKE 2 · PC/XBOX 360

Cada vez falta menos para que llegue el juego de rol más ambicioso de los últimos años. Sus dimensiones y su tecnología no dejarán a nadie indiferente, seguro.



Calentando Motores

El Padrino



MARZO 2006 · ACCIÓN/AVENTURA · EA · PC/PS2/XBOX

Un clásico del cine está dispuesto a revivir el mundo de la mafia en un juego cinematografico y espectacular. ¿Quieres formar parte de la familia Corleone?

Commandos. Strike Force

MARZO 2006 · ACCIÓN · PYRO STUDIOS · PC

¡Esto ya no hay quien lo pare! Ya hay una fecha oficial y nosotros contamos los días que faltan hasta que podamos ponerle las manos encima al nuevo trabajo de Pyro.

Splinter Cell. Double Agent

PRIMAVERA 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/XBOX 360

Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. Sam Fisher vuelve y lo hace en mejor forma que nunca.

Unreal Tournament 2007





PRIMAVERA 2006 · ACCIÓN · EPIC GAMES/MIDWAY · PC

Una serie de acción legendaria que vuelve a nuestros PCs. ¿Has preparado ya tus armas?

En boxes

Hellgate London



PRIMAVERA 2006 · ROL · FLAGSHIP/NAMCO · PC

Rol en primera persona de los creadores del mítico «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este nuevo trabajo?

Neverwinter Nights 2

2006 · ROL · OBSIDIAN/ATARI · PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Las primeras impresiones, desde luego, son estupendas.

Rise & Fall. Civilizations At War



2006 · ESTRATEGIA · MIDWAY · PC

A pesar del cierre de Stainless Studios el juego sigue en desarrollo, pero mucho nos tememos que todo este jaleo acabe afectando a su lanzamiento de alguna manera.



Acción oriental en «Legend of the Dragon»

Los Templos del Zodíaco

Acción · Freak Frog · On Games · Octubre 2006

Basado en una serie de animación que se estrenará en primavera, «Legend of the Dragon» será un juego de acción en tercera persona creado en Barcelona por Freak Frog. Todavía hay pocos datos, pero sí sabemos que los jugadores deberán recorrer doce templos correspondientes a los doce signos del Zodíaco, cada uno defendido por un guardián que a la hora de combatir adquiere las habilidades de la criatura que representa a ese signo. El objetivo será derrotar al Maestro del Zodíaco y desbaratar sus planes de hacerse con los doce poderes. En «Legend of the Dragon» no faltará la acción, así como tampoco la variedad de movimientos y estilos de lucha. Podrás comprobarlo por ti mismo el próximo mes de octubre.

La Navidad también pasó por «Quake 4»

Los Reyes Magos regalan mapas

Acción · Raven Software · Id · Disponible

El espíritu navideño ha invadido a Raven Software e Id durante las pasadas fiestas y les ha movido a regalar tres nuevos mapas multijugador en lugar de repartir dulces o cantar villancicos. «Quakemas Map Pack», está ya en ***www.idsoftware.com***. El primero de los tres mapas, "Railed" tiene lugar en una instalación de los Strogg ahora abandonada, con una acción en pasillos estrechos y laberínticos que pondrá a prueba tus reflejos y que está especialmente indicado para el modo Torneo. El segundo es "Tremors", una caverna subterránea con tuberías, puentes y pasadizos que la hacen muy recomendable para el modo "Capturar la bandera". Finalmente, el tercer y último mapa es "Campgrounds Redux", una revisión de un mapa clásico de «Quake III» para los fans más recalcitrantes. El fichero ocupa 24 MB... ¡Y lo puedes encontrar en el DVD de este número!



▲ ¿Te suena de algo? Lógico, como que es un mapa multijugador de «Quake 3» actualizado. ¡Y sigue siendo endiabladamente divertido!

Estrategia de película

Star Wars El Imperio en Guerra

PETROGLYPH/LUCASARTS · ESTRATEGIA · MARZO 2006

La guerra es para los héroes. Además de las tropas, vehículos y naves espaciales, en «El Imperio en Guerra» podremos controlar a muchos héroes de las películas (¡bien!), incluyendo, como podéis ver en esta imagen, a Obi-Wan Kenobi y a Darth Vader. Su papel será el destinado a los héroes, eso sí, y al parecer sólo podrán intervenir en las batallas más importantes, que no es plan de molestar a Vader para una escaramuza con los ewoks. ■





▲ **Menuda pinta tiene.** El juego utilizará un motor gráfico completamente nuevo desarrollado por Petroglyph, una compañía en cuyas filas militan veteranos de la legendaria serie «Command & Conquer». Veteranos que, según parece, no han perdido su toque... ¿O es que a vosotros no os parecen impresionantes estas imágenes? ■



◄ **LLEVA LA GUERRA A LA GALAXIA.** «El Imperio en Guerra» no será el primer juego de estrategia ambientado en Star Wars pero, desde luego, parece que va a ser el más espectacular. Mira, mira como estalla ese crucero y dinos si no se te ponen los pelos de punta. ■

▲ **El "Episodio 3 y 1/2".** El juego comenzará varios años antes de lo sucedido en el "Episodio IV, Una Nueva Esperanza", aunque reproducirá también muchos de los acontecimientos de esta película. Podremos participar en la creación de la Alianza Rebelde o el fortalecimiento del Imperio Galáctico, así como asisitir al inicio de la Guerra Civil Galáctica. ■



▲ **La Fuerza invadirá la Red.** El apartado multijugador promete ser espectacular. Por un lado podremos participar en escaramuzas con hasta otros siete jugadores. Por el otro, el juego incluirá una campaña multijugador en la que dos jugadores podrán competir por el control de la galaxia jugando una partida tras otra y guardando sus progresos. ■

◄ **Toda acción tiene su consecuencia.** La campaña individual del juego nos llevará a través de más de 40 escenarios sacados tanto de las películas como de las novelas de Star Wars, incluyendo algunas tan conocidas como Yavin IV, Tattoine o Dagobah. Lo bueno del caso es que a lo largo de esta campaña cada decisión que tomemos en una batalla podrá tener consecuencias en las siguientes, de manera que a medida que jugemos iremos escribiendo una nueva visión de la historia de Star Wars. ■

Vuelve el rey del skate

Tony Hawk's American Wasteland

ASPYR/ACTIVISION · DEPORTIVO · MARZO 2006

California, ¿dónde si no? «American Wasteland» nos llevará a las soleadas calles de Los Angeles. Allí tendremos que elegir un personaje de entre los cinco disponibles antes de reunirnos con Mindy, nuestro entrenador a lo largo de todo el juego. La historia girará alrededor de nuestra relación con los skaters de Los Ángeles y, sobre todo, con su líder, una leyenda de este deporte al que tendremos que impresionar con nuestra habilidad.





Porque a veces cuatro ruedas son demasiadas. Aunque el juego estará centrado en el skate, también tendremos la opción de ponernos a los mandos de una bici de BMX. Por supuesto, también podremos realizar los saltos y las maniobras más espectaculares, aunque la lista de movimientos no será tan amplia como la del monopatín.



¡PREPARA TU TABLA, QUE LLEGA TONY HAWK! Y ya sabes lo que eso significa... Saltos, combos y las maniobras más arriesgadas que te puedas imaginar. Hacía tiempo que no llegaba a nuestros PCs un juego de skate en condiciones, pero parece que nos vamos a desquitar con creces.

El «GTA» del skate. No, no es que nos vayamos a liar a palos con todo el que se cruce. Lo que sucede es que en «American Wasteland» podremos recorrer a nuestro antojo la ciudad de Los Angeles, de un extremo a otro y sin tener que pasar por las temidas pantallas de carga. Todo de manera fluida y continua, para que te hartes a patinar sin ningún tipo de límites.

¡Todo es cuestión de estilo, tío! Como es habitual en los juegos de la serie «Tony Hawk», en «American Wasteland» podrás personalizar el aspecto de tu protagonista. Al principio sólo podremos cambiar de peinado, de ropa y de tabla, pero a medida que avancemos en el juego ganaremos acceso a todo tipo de accesorios, como gafas de sol, mochilas...

¡Qué tiempos aquellos! Uno de los atractivos del juego será que incluirá un modo "Classic", que nos permitirá volver a visitar algunas de las zonas de los primeros juegos de la serie, los lejanos «Tony Hawk Pro Skater». Por supuesto, estos escenarios aprovecharán toda la potencia del nuevo motor del juego, así que recorrerlos será sin duda toda una experiencia. El juego incluirá también los clásicos editores con los que podremos crear nuevas áreas de patinaje o nuevos combos.

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Políticas diferentes

Me acabo de comprar «Panzers II», editado por FX, por 19 eurillos. En su día me compré la primera parte, editada por Zeta multimedia, por 34 euros. Si consideramos, además, que la edición de Zeta no era mala, pero que la de FX es, desde luego, mucho mejor, la conclusión tiene que ser necesariamente que Zeta Multimedia me estafó en su día 15 euros... ¿No os parece? ■ Pep Sánchez



R. ¡Hombre!, hablar de "estafa" resulta algo exagerado, sobre todo porque 34 euros tampoco es un precio como para tirarse de los pelos, ¿no? Lo que pasa es que cada compañía tiene su propia política de precios y FX, en concreto, se puede permitir ajustarlos de esa manera, porque planea vender muchísimas unidades. Claro, que si FX sabe esto, es porque en algún momento se arriesgó a lanzar juegos a precios muy bajos... A lo mejor resulta que lo que habría que preguntarse es, visto el éxito obtenido por FX, cómo puede haber todavía compañías que piensen que 60 euros es un precio razonable a pagar por un juego...

Cine de calidad



Acabo de ver la película «Doom» y, bueno, no es que sea un desastre absoluto pero, vamos, no está ni de lejos a la altura del juego en el que se basa, uno de los mejores títulos de PC de todos los tiempos. Y lo peor es que después de salir del cine he intentado hacer memoria y no he conseguido recordar ni una sola película basada en un videojuego que fuera realmente buena. ¿Será que el cine y los juegos no hacen buena pareja? ■ Esteban Garcés

R. Hombre, buena pareja sí que hacen, porque juegos de películas hemos tenido algunos estupendos, pero es cierto que en el sentido inverso la mayor parte de las ocasiones salimos del cine con más cara de tontos que otra cosa. Y no será porque no lo han intentado, que sólo les falta hacer una película de «Tetris». En fin, sólo nos queda seguir esperando a ver si alguna vez suena la flauta. Mira, ahora dentro de poco estrenan la versión cinematográfica de «Alone in the Dark», ¿y si resulta que les sale un peliculón y le dan cinco Oscar? Por soñar que no quede.

LA QUEJA
Tarde, muy tarde

Soy un apasionado de las aventuras pero no estoy demasiado contento con los últimos juegos del género, a excepción de «Fahrenheit». Yo ya tenía mis esperanzas puestas en «Psychonauts», porque es el último proyecto del genial Tim Schafer, pero también porque hace unos meses hablásteis muy bien del proyecto en la Comunidad. El caso es que ya va para un año que el juego salió en EE.UU y aquí aún no se sabe nada. ¿Cómo es posible? ■ Ronaldo Vargas

Pues verás, no tienes ya de qué preocuparte porque, aunque con un gran retraso, el juego sale en febrero. Lo malo es que no estará traducido al castellano. Una verdadera lástima, porque si por algo se recuerda a juegazos como «Grim Fandago», «Day of the Tentacle» y otros muchos de Tim Schafer, es por sus geniales diálogos. Una pena...

Protección, sí

Quiero contestar al lector que escribió en la Polémica del mes pasado, quejándose de las protecciones anticopia de los juegos, y quiero decirle que a mí personalmente me toca mucho las narices gastarme el dinero en un juego, a menudo una pasta, para que luego llegue un listo y se lo copie o lo compre pirata por cuatro duros. Para mí, cuantas más protecciones, mejor. ■ Gerónimo

R. Ojo, que si en algo estamos todos de acuerdo es en estar en contra de la piratería. Pero de lo que se quejaba el lector del mes pasado es de que los medios utilizados para combatirla no deberían perjudicar precisamente a los usuarios que compran los juegos y, digo yo, que razón no le falta, o ¿no?

Más PDFs, por favor

Os quiero felicitar por la idea de incluir en el DVD los PDFs de las antiguas Micromanías, sobre todo porque yo tuve aquellas revistas y me tuve que deshacer de ellas por falta de espacio. Lo que quería preguntaros es si la promoción sólo va a durar hasta este final de 2005 o si luego continuaréis regalando los PDFs. ■ Carlos Trigo



R. Lo de regalar los PDFs empezó, es cierto, como una forma más de celebrar nuestro cumpleaños, pero puedes estar tranquilo, que la cosa va a seguir hasta que nos aburramos o se acaben las revistas, lo que ocurra primero ;-) Vamos, que tienes PDFs para rato.

¡Más regalos!

Me ha gustado mucho el póster de «Panzers II» que distéis con el número 131, lo he puesto en la pared de mi habitación y ha quedado imponente. Lo que pasa es que me queda otra pared que está un poco vacía, la pobre. ¿Es posible que sigáis dando pósters para que pueda llenarla? ■ Marcos

R. Imaginamos que a estas alturas ya habrás llenado la pared de tu cuarto con el calendario que regalamos el mes pasado, pero descuida que siempre que se pueda seguiremos dando pósters. No podemos darte una fecha exacta porque la cosa no depende sólo de nosotros. De todas formas, puedes contar con que siempre que haya algo que regalar ahí estaremos, ya sea un póster, una suscripción a un juego online, un calendario, un juego completo o un apartamento en Torrevieja (vale, esto último puede que sea más difícil ;-))



LA POLÉMICA DEL MES
Comprar oro

Soy un gran aficionado a los juegos de rol online («Guild Wars» y «World of Warcraft», entre otros) y os escribo porque no entiendo por qué está prohibido comprar o vender los bienes del juego (oro, objetos...) por dinero real. Las compañías no te los venden, así que no pierden negocio y no veo por qué les tiene que molestar a los otros jugadores. ■ Luis Serpis

Esta es una discusión tan vieja como los propios juegos de rol online. La respuesta corta es que si los propietarios del juego (NCSoft, Blizzard...) no lo permiten, pues no se puede. Lo cierto es que la economía en un juego de este tipo es algo muy delicado y la especulación de la compra/venta puede desestabilizarla haciendo que el juego deje de resultar divertido. Además, en estos juegos el dinero es igual a estatus y es normal que los otros jugadores se mosqueen si te las vas dando de "millonario" sin haber "sudado" para conseguirlo.

CARTA DEL MES

¡Bienvenido!



● Soy un recién llegado al mundo del PC. Antes tenía consolas, pero los Reyes me han traído un PC –un maquinón, aunque esté feo que yo lo diga– al que, claro, habrá que alimentar con los mejores juegos. La cosa es que me he comprado vuestra revista para ponerme al día, pero la cantidad de juegos disponibles es tan grande que no sé por dónde empezar. ¿Alguna recomendación? ■ Arturo Lisardo

R. Pues bienvenido al apasionante mundo del PC y enhorabuena, porque comprobarás que dejar las consolas por el ordenador personal es como pasar de los bocatas de mortadela al jamón de pata negra. Ya verás, ya. Y en cuanto a tu pregunta, pues todo depende de tus gustos pero, si te quieres hacer una idea del panorama actual, échale un vistazo a la sección de La Lista, donde están, además de las referencias de cada género, los juegos a los que estamos jugando nosotros ahora mismo. Lo mejorcito del momento, vamos.

¡Qué mareo!

● He leído el repor del mes pasado de «Prey» y no acabo de verlo claro. Desde luego tiene pinta de que va a ser un juegazo y técnicamente parece impresionante pero, ¿no resulta un poco confuso eso de la gravedad que va cambiando y lo de subirse por las paredes y por el techo? ¿Seguro que va a ser jugable? ■ Javier



R. Si lo que te preocupa es la jugabilidad, puedes estar tranquilo. Lo que nosotros hemos visto del juego es impresionante y te aseguramos que promete ser de los más frenéticos y divertidos que vayan a pasar por tus manos. Lo de los cambios de gravedad no resulta confuso, pero sí algo mareante. Vamos, que más de uno con estómago delicado acabará "echando la papa" en las partidas multijugador más reñidas, seguro.

Más comunidades

● Creo que es una pena que no haya en la red más comunidades españolas de juegos de PC. Si te vas a buscar a Internet sitios web creados por aficionados de cualquier juego de éxito, resulta que hay más páginas belgas, suecas o holandesas, por ejemplo, que españolas. Y está claro que España tiene más habitantes que cualquiera de esos países. Yo creo que nos lo curramos bastante poco, la verdad. ■ Javier Caso



R. Probablemente el problema esté en que la mayoría de los países europeos nos llevan muchísima ventaja en cuanto al tiempo que llevan usando Internet y, claro, eso se tiene que notar de alguna manera. Pero aún así nosotros no pensamos que la cosa esté tan negra como la pintas, porque puede que nos falte la tecnología pero entusiasmo nos sobra a patadas. Mira cada mes en La Comunidad y verás como cada día son más las españolas.

¿Otro Tomb Raider?

● Me he enterado que está en desarrollo un nuevo título de la serie «Tomb Raider» y, la verdad, a mí me parece que se lo podían ahorrar. Yo creo que la serie ya está agotada, que las últimas entregas no estaban a la altura de las originales y que ya son ganas de hacer que un personaje tan carismático como Lara Croft se "arrastre por los escenarios". ■ Alejandro

R. Estamos contigo en que en las últimas entregas la serie ha perdido algo de frescura pero, si lo miras por el lado bueno, el responsable de esta nueva entrega es nada menos que Toby Gard, uno de los creadores originales del primer «Tomb Raider» . ¿No crees que habría que darle un voto de confianza? Aunque sólo sea porque el no ha tenido que ver con el declive de nuestra querida Larita.





Así sí. Cada vez son más las iniciativas que se encargan de fomentar el consumo responsable de videojuegos. ADESE acaba de editar una guía de conducta con este fin, mientras que EA ha desarrollado una página web (www.aprendeyjuegaconea.com) con la que se pretende acerca rel mundo del videojuego a los padres. Ésta es sin duda la forma de hacer las cosas.

LAMENTABLE



Así no. Lo que no es de recibo es la campaña mediática que se ha montado un año más con el fin de desprestigiar a la industria del videojuego, alrededor de un informe de Amnistía Internacional en el que, además, se "explica" lo malísimos que somos los chicos de las revistas del sector. Y es que ya estamos un poco hartos de tanta polémica vacía sin ningún sentido.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid. ■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cómo...

es posible que después de tantos intentos sigamos sin tener una película decente basada en un videojuego?

¿Cuántos...

jugadores tienen la conexión necesaria para poder utilizar la tecnología de chat de voz que integrará «D&D Online"?

¿Cuándo...

se emitirá en nuestro país una serie de sellos dedicados a personajes de videojuegos, como se acaba de hacer en Francia?

¿Quién...

es el responsable de que la recopilación «Neverwinter Nights Diamond», que incluye juego, expansiones y varios módulos, no vaya a ser distribuida en España?

¿Por qué...

han tenido los jugadores que recurrir a la amenaza de una huelga para que Activision se decidiera a combatir a los tramposos que saturan las partidas online de «Call of Duty 2»?

¿Qué...

nos estará preparando John Carmack en ese proyecto ultrasecreto que, se supone, va a ser tan original?

¿Cuándo...

dejarán los desarrolladores españoles de sentirse en la necesidad de titular sus juegos en inglés («Runaway 2», «Commandos: Strike Force»)?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

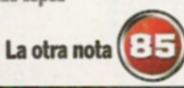
¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

De cine

Llevo desde que vi la película deseando controlar a Neo y ahora por fin puedo hacerlo. Además, el juego es, en muchos aspectos, clavadito a la película y los combates son simplemente geniales. No entiendo cómo no le habéis dado una nota más alta. ■ Tomás López





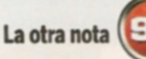
Es cierto que, como apoyo a la película, el juego hace bien su función. Eso sirve de poco si a la hora de la verdad su jugabilidad se ve mermada por problemas de cámara y un desarrollo absolutamente lineal. Algo que prometió evitar –y al final, nada– además de ser divertido y jugable, y «Path of Neo» es bueno pero no sobresaliente.
J.M.H. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Unos malos estupendos

Creo que os habéis quedado cortos con la nota de este gran juego de rol online. A mí me parece original, divertido y muy completo. Ya era fan del «City of Heroes» original, pero ahora que puedo jugarlo pagando la misma cuota pienso apuntarme también al bando de los villanos. ■ Álvaro Poncela





Es cierto que se trata de un buen juego y por eso lleva una nota muy alta, pero yo creo que le falta "pegada" para alcanzar una calificación mejor. Será que nos hemos acostumbrado mal, pero me hubiera gustado ver una traducción al castellano, más variedad de misiones y, sobre todo, más novedades con respecto a «City of Heroes».
I.R.L. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

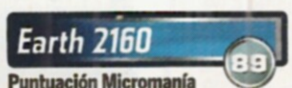
¡Qué pasada!

Me parece que este juego debería llevar una nota mucho mejor. Es rápido, divertido y, la verdad, gráficamente es impresionante. Cada vez que veo esas hordas de bichos gigantescos que se me vienen encima se me ponen los pelos del cogote de punta. ■ Daniel

La otra nota 



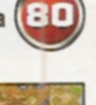
Hombre, gráficamente es impresionante, es cierto, pero sólo si tienes un "maquinón" de los que quitan el hipo. Si no es así lo que pasa es que el juego se ralentiza y se vuelve bastante caótico e injugable y eso, la verdad, es un problema considerable.
D.M.S. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Aburrido

He empezado a jugar a «Earth 2160» y, aunque tengo que reconocer que técnicamente es excepcional, la verdad es que me he quedado un poco desilusionado. No sé, me parece que tiene muchas posibilidades, pero creo que no se han aprovechado bien. ■ Simón

La otra nota 



Puede que lo que te pase es que sólo has jugado las campañas individuales que, ciertamente, no son de lo mejorcito del juego. Pero si le das una oportunidad a los escenarios individuales incluidos o al multijugador, comprobarás que se trata de un juego de estrategia con una profundidad y una variedad de opciones que están fuera de lo normal en el género.
J.P.V. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Poco variado

Técnicamente me parece sin duda el mejor de toda la serie «Need For Speed», pero creo que no ofrece tanta variedad de contenidos como para llevar la nota que le habéis dado. En mi opinión debería haber más variedad de pruebas o más opciones. ■ Ginés Urquijo

La otra nota 88



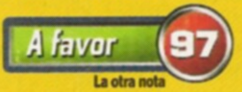
¿Más variedad? Pero si precisamente lo mejor de «NFS Most Wanted» es que incluye montones de cosas diferentes para hacer: desde los desafíos a la Blacklist, pasando por las persecuciones policiales, los montones de coches para tunear... A lo mejor es que tú esperabas otra cosa, con algo más de simulación, por ejemplo, porque, desde luego, como juego de velocidad en plan arcade, «NFS Most Wanted» es de lo más variado y completo que vas a encontrar ahora mismo en las tiendas.
F.D.L. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
Panzers II



Puntuación Micromanía



Impresionante

No acabo de entender cómo es posible que FX esté ofreciendo juegos con una producción de lujo y a un precio de risa, mientras que la competencia sigue empeñada en cobrar casi el triple por juegos similares. Debería llevar más nota. ■ Óscar Ribó

El "acabado" que le da FX a sus juegos es impresionante e influye en la estupenda acogida que siempre tienen. Lo que pasa es que al valorarlos no debe primar sólo su precio, sino su calidad, su jugabilidad... En este caso tenemos un juego genial por un precio de risa, así que, todos contentos, ¿no? J.A.P. (Autor de la review)



Escaso

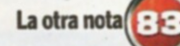
Coincido con vosotros en que se trata de un juego genial, muy divertido y con una jugabilidad enorme, pero me parece que para merecer la nota que le dais debería incluir más variedad de contenidos. Lo digo porque los escenarios que incluye, a mí al menos, se me acaban enseguida y cuando paso al multijugador tampoco es que haya demasiada variedad, que digamos. ■ Javier Pardeza

Hombre, la limitación de contenido es relativa, porque es cierto que algunos escenarios son cortos, pero es que incluye 30 misiones diferentes, lo que debería darte bastante juego. Y además hay que tener en cuenta que por los 19 euros que cuesta, la relación coste/horas de juego es estupenda. J.A.P. (Autor de la review)

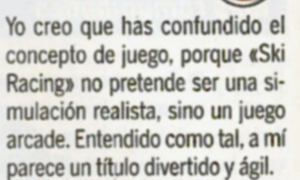
Ski Racing 2006
79
Puntuación Micromanía

Poco profesional

Yo pensaba que este juego iba a ser una simulación en condiciones y, la verdad, es divertido, sí, pero de realismo anda más bien flojito. ■ Jose María Rodríguez



Yo creo que has confundido el concepto de juego, porque «Ski Racing» no pretende ser una simulación realista, sino un juego arcade. Entendido como tal, a mí parece un título divertido y ágil.
J.P.V. (Autor de la review)


Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.

TODA UNA VIDA METIDO EN LA FAMILIA...

HAY VIDAS QUE MARCA EL DESTINO. En el caso de «El Padrino», la tuya. El prólogo del juego te pondrá en la piel de... ¡tu padre! cuando eres aún un mocoso. Tu progenitor, un "recaudador" de los Corleone, cae en una emboscada de una familia rival y... bueno, digamos que estás a punto de estrenar orfandad y cobijarte bajo la protección del Don.

¿MERECE LA PENA LA VIDA CRIMINAL? Cuando las cosas vienen así dadas, pocas elecciones se pueden hacer. Sólo crecer, esperar a que tu madre le pida al Don que te integre en la Familia, por la que tu padre dio la vida, y ascender en el escalafón de los Corleone... ¡quién sabe si hasta lo más alto!





Por el honor de la Familia...

EL PADRINO

Tu vida no ha sido fácil pese a la protección que la Familia te ha brindado desde niño. Pero ya has crecido y ha llegado el momento de demostrar a los Corleone el respeto que merecen, aceptando sus órdenes. Y, si eres capaz de impresionar a don Vito, con fuerza y honor, tu futuro será brillante...

La verdad es que lo que consigue el cine, y más concretamente Hollywood, no lo logra nadie. ¿Cómo, si no, puede tener glamour una historia repleta de crímenes y violencia explícita? ¿Cómo pueden ciertos personajes, con un trasnochado concepto del honor, convertirse en clásicos del cine? ¿Y cómo es posible que 30 años después de la película, se esté haciendo un juego que tiene todas las papeletas para emular a su inspiradora y convertirse, como sus protagonistas, en un clásico del PC? Es la magia del cine y «El Padrino» ya empieza a desplegarla para invadir tu ordenador.

SE HACE REALIDAD

De «El Padrino», hasta la fecha, habíamos visto un pequeño atisbo de cómo sería, en la última edición del E3. Una versión que aún estaba bastante verde y que no hacía justicia a la realidad del juego. Pero ahora podemos decir que es la primera vez que alguien le ha echado mano a una versión jugable, bastante estable y avanzada (con sus más y sus menos, como puedes imaginar), aproximadamente finalizada al 80%. Y, esto, ¿qué quiere decir? Pues que con cosas aún por depurar, lo que hemos jugado pinta muy, pero que muy bien.

LA INEVITABLE COMPARACIÓN

Evidentemente, no te vamos a contar ahora la historia de la película «El Padrino», pero el juego, pese a basarse –¡y de una manera que apunta ser brillante!– en ella, no es exactamente igual. Vamos por partes.

Ya conoces la historia de la Familia Corleone por el cine. Y, en un rápido resumen, tú entras a formar parte de la misma, entrando en una vorágine, cada vez más compleja y absorbente, de crimen, poder, luchas entre familias mafiosas y empatía –que la tendrás– con muchos de los "Corleones" que aparecían en la peli y repiten presencia aquí.

Entra en la Familia Corleone y controla todo Nueva York. Con suerte, podrás llegar a ser Padrino

«El Padrino», como juego, entra de lleno en un diseño de acción y aventura, con una ciudad –Nueva York– por explorar de arriba a abajo, con unos niveles de interacción altísimos –pero no absolutos– con el entorno y los personajes secundarios, un gran guión y un nivel de violencia tan alto y de tal crudeza –y sobre todo espantosamente realista– que se le va a colocar un PEGI para mayores de 18 años tan grande como un castillo, adornado con violencia, lenguaje soez y otras lindezas...

Pero, donde queremos llegar es a un punto concreto. Así, como líneas maestras de juego... ¿a que te suena lo que acabas de leer? Efectivamente, sea intencionado o no –y nos da que lo es–, a «El Padrino» todo el mundo le va a colgar el sambenito de "un «GTA» basado en la peli" –¡vamos, confiesa que lo has pensado!... pues nosotros sí lo hemos hecho. Pero, también es verdad, dicho sea de paso, que no es una mala comparación, ¿no crees?

LA FAMILIA TE ESPERA

Nueva York, años 30. La gran depresión ha abonado el camino para el florecimiento desbordante de las familias mafiosas. Seis de ellas –Tataglia, Corleone, Sollozzo, Barzini, Stracci y Cuneo– se reparten el control ▸▸

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudios/Compañía:** E.A. Games/E.A.
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** Marzo 2006
- ***www.godfathergame.com***

LAS CLAVES

- Serás el protagonista de una aventura estilo «GTA», ambientada en la historia de la peli «El Padrino».
- La acción se desarrollará en el Nueva York de los años 40 y 50.
- Tendrás gran libertad de acción para resolver de diferentes maneras muchas situaciones.
- El control de los movimientos y golpes en las peleas se realizará en su totalidad con el ratón.
- La acción será muy dura y el nivel de violencia muy elevado.
- La mayoría de personajes y situaciones estarán sacados de la película, y adaptados para que tú seas el protagonista.

PRIMERA IMPRESIÓN

Como vivir la peli. Su ambientación será de cine y su acción larga, intensa y con libertad casi total.



▲ TIPOS DUROS DE PELAR. El Nueva York de los años 40 no es lugar para pusilánimes. Los polis lo saben y sólo se **rinden ante la fuerza...** o el dinero.



▲ TUS PRIMEROS PASOS. Un peso pesado de los Corleone, como Luca Brasi, se encargará de ayudarte en tus comienzos. ¡Es todo un honor!



▲ PRESIÓN, RESPETO, PERSUASIÓN. La fuerza será respeto, y el respeto, poder. Pero vigila si quieres ser más o menos fuerte. La sutileza y la persuasión también encontrarán su recompensa.

▲ TAMBIÉN LA MAFIA SE RELAJA. Vale, glamour, lo que se dice glamour, no es que tengan mucho algunos de los miembros de la Familia, como Sonny, pero es que lo de ser mafioso estresa mucho. Tanto tiro, tanta violencia...

¿CUÁL SERÁ TU ESTILO?

LA LIBERTAD DOMINA «EL PADRINO». Libertad para moverte, para cumplir ciertas misiones secundarias, para diseñar a tu personaje y para crear tu propio estilo, como mafioso. Como en un juego de rol, a medida que consigas puntos de respeto podrás modificar ciertos atributos de tu personaje. Ello condicionará tu forma de jugar posterior y de interactuar con entorno y personajes... y también acabar el juego en uno de los tres finales distintos que tendrá.

▶▶ de los barrios de la ciudad. Cada una controla ciertos negocios ilegales, más los servicios de "protección" de comercios. Un pastel muy sabroso del que cada una de las familias intenta hacer crecer su pedazo. Los conflictos, más o menos graves, entre familias son inevitables: un tiroteo aquí, unos muertos allá, una bomba en un local...

Cumplirás misiones por encargo de la Familia mientras te mueves libremente por todo Nueva York

Y ha sido al padre del protagonista, tu padre, al que le ha tocado la china en esta ocasión. Eso sí, son los negocios, nunca es personal. O, al menos, esas son las apariencias. Pero cuando ves a tu padre acribillado en el suelo y el mismísimo Don te abraza y te aconseja que esperes a crecer para cobrarte tu venganza... sabes que tu destino está sellado.

A GOLPES, POR LA FAMILIA

Tu carrera criminal comenzará, precisamente, encarnando a tu padre durante unos minutos, mientras lucha por su vida. Una lucha inútil, ya que la desventaja numérica frente a sus verdugos acaba, inevitablemente, con su cadáver en la calle. Pero «El Padrino» ya empieza a meterte en ambiente. Te descubrirá, con esta estratagema, el sistema de control básico para la acción, además de introducirte en la historia. Y será un sistema de control... ¡sorprendente!

Con movimientos del ratón, arriba y abajo, hacia los lados, pulsando uno o dos botones... agarras al enemigo, lo zaran-



▲ ¡SIGUE SUS CONSEJOS! Los personajes más carismáticos de la película se encargarán tanto de enseñarte como de ordenarte las misiones principales. Haz caso a Clemenza, hombre... pero resuelve las situaciones a tu manera.



▲ NO HAY PIEDAD CON LAS FAMILIAS RIVALES. ¿O crees que ellos la van a tener contigo? Aunque, claro, muchas situaciones dependerán de tu modo de jugar, y si eres hábil no tiene por qué producirse una guerra de familias...



▲ ¡BUEN TIRO! El sistema de puntería te va a exigir mucha precisión, pero podrás desde eliminar a un enemigo de un tiro a desarmarlo limpiamente.



▲ ¡Y MÁS CARAS CONOCIDAS! Tessio, Clemenza, Luca Brasi... ¡Si es que estarán todos! Bueno, casi, porque el Michael del juego no será Al Pacino...

¡UNA HISTORIA DE PELÍCULA!

» UN BUEN GUIÓN AYUDA A CREAR UN GRAN JUEGO. Y en el caso de «El Padrino», pocos guiones se pueden encontrar mejores en un juego para PC. Pero lo mejor es lo bien que se integrará la historia original del protagonista con los momentos más intensos de la primera película de la trilogía.

» ESCENAS MÍTICAS Y PERSONAJES de la película se incluirán en el juego, como parte del guión, pero contigo como protagonista absoluto. Es difícil que imagines lo bien que quedará integrado pero te aseguramos que, si recuerdas el asesinato de Luca Brasi en el cine, cuando lo veas –en persona– en el juego, te darás cuenta de la maravilla de ambientación que se está creando en «El Padrino» y su perfecta simbiosis con el cine.



deas, lo golpeas, le das patadas, cabezazos... sí, será un juego MUY violento, ya lo avisamos.

Es un sistema original, efectivo, casi realista –al final acabarás moviendo el ratón con furia para golpear más fuerte, ya verás– y te mete en ambiente de una forma alucinante. Pero esto, amigo, acaba de empezar.

¿ESTÁS DENTRO DE LA PELÍCULA?

Sabíamos que «El Padrino» iba a basarse en el guión –como trama principal– de la película original. Que muchos de los personajes de la misma aparecerían en el juego, para lo que se había trabajado con actores como James Caan, Robert Duvall, el mismísimo Brando –antes de su fallecimiento–, etc. asegurando así la fidelidad al film... Pero no nos imaginábamos que el nivel de fidelidad iba a ser tan elevado, ni que se iba a combinar tan magistralmente como parece que ocurrirá, con una libertad de exploración y acción, y una interacción con el entorno tan conseguida. Pero, además, tú serás el protagonista directo de muchas de las cosas que sucedían en la película y no tenían un personaje responsable, explícitamente. ¿Ejemplos? Veamos...

¿recuerdas cierta arma situada en los lavabos de un restaurante, con la que Michael Corleone venga el intento de asesinato de su padre? ¿Y la cabeza de cierto equino, en la cama de un productor de cine un tanto díscolo? Pues, ahora, adivina quién se va a encargar de colocar una y otra en sus respectivos destinos... ¡Acertaste! ▸▸





▲ ¡JUÉGALO COMO QUIERAS! ¿Prefieres la persuasión? ¿O crees que con las familias rivales sólo vale la mano dura? Nueva York es un territorio muy codiciado y tú podrás ganarlo de muy distintas maneras...



▲ SIEMPRE APRENDIENDO. Las primeras horas de juego serán un gren tutorial. Desde controlar los menús hasta el sistema de puntería y disparo.



▲ ¡Y AHÍ ESTÁ EL CINE! Una y otra vez los escenarios, personajes y las situaciones del juego te harán pensar en la película en que se basa.



▲ LA GUERRA INVADE LAS CALLES. Tus enemigos intentarán asesinar al Don, en una secuencia idéntica a la de la película. ¡Y prepárate porque lo siguiente será pisarle a fondo y escapar a toda pastilla por las calles de la ciudad!

CÓMO CREAR EL MAFIOSO PERFECTO

» SÓLO TÚ DECIDIRÁS CÓMO ERES. Y cómo lucirás tu palmito por el Nueva York de los Corleone. «El Padrino» comienza dejándote elegir tu aspecto. Una cuestión menos trivial de lo que imaginas, por cierto. El editor del personaje –basado en el del último «Tiger Woods»– te deja configurar hasta su más pequeño detalle.

» ¡Y VÍSTETE BIEN! Pero además de tu cara, tendrás que vestirte bien. No es una cuestión menor, ya que según tu aspecto, en ciertos momentos del juego, algunos personajes te tendrán más o menos respeto, según cómo vistas... ¡A cuidar tu imagen!



►► DE MENSAJERO A CAPO

Ya hemos dicho que tu objetivo –cuando pasan los años y empiezas tu actividad en la familia, de 1945 a 1955– no es otro que ascender en la cúpula de la Familia Corleone y quién sabe si heredar su control. Eso, lo verás en una de las tres conclusiones que tendrá la versión final de «El Padrino», y a las que llegarás según juegues. Pero es justo eso, el "según juegues" lo que hará grande tu historia.

Las primeras horas de juego serán casi de contacto con el mundo del hampa. Poco a poco irás viendo cómo todo lo que puedes hacer es mucho y abarca opciones para todos los gustos –extorsión, sobornos, palizas, amenazas, encargos... Pero es que lo mejor es que tendrás libertad para tomar decisiones.

ESTILO PERSONAL

Podrás ser más o menos violento, sutil, persuasivo, elegante –sí, has leído bien–. Todo (esa es la promesa) influirá en el cómo y el cuándo consigas tus objetivos . Podrás brindar protección a un tendero –o que él la acepte– mediante amenazas, palizas o destrozos de su local. Si te pasas, la cosa puede torcerse. Si sobornas a un poli, hará la vista gorda con tus chanchullos, pero

CONTROLA TU GENIO

¡ÁBRETE PASO! Tus primeras misiones en «El Padrino» te llevarán a amenazar, extorsionar, presionar y "persuadir" a enemigos y comerciantes de que es mejor no estar en contra de los Corleone. Cómo lo consigas será decisión tuya, siendo más o menos violento. Pero, lo mejor, será cómo manejarás tu fuerza en el juego.

LA FUERZA DEL... RATÓN. El sistema de control de «El Padrino» quizá se haya visto antes, pero no le resta un ápice de originalidad. Y es que con el ratón realizarás movimientos que se traducirán en pantalla en golpes y llaves contra tus enemigos. Un sistema similar al que otros juegos, como «The Punisher», ya han usado.



¿NOS HEMOS VISTO ANTES?

SÍ, SI HAS VISTO LA PELI. Los personajes más carismáticos y conocidos, las escenas más impactantes, los asesinatos más impresionantes... «El Padrino» cogerá lo mejor de su homónimo del cine y lo integrará a la perfección en la trama del juego... contigo de prota.

PERO HAY MÁS. En E.A. han querido que la fidelidad a la película sea total. Así, el elenco de actores que doblaron al castellano a los personajes en cine, vuelven a trabajar poniendo su voz –excepto en algún triste caso de fallecimiento– en el juego.

La acción será intensa y cruel, el nivel de violencia, muy elevado, y la ambientación... casi insuperable

si no, lo mismo intenta eliminarte... Serán muchas las variables y los resultados. Y a las misiones principales se unirán decenas de secundarias. Tu estilo y hasta tu aspecto, servirán para imponer respeto y llegar a un final u otro.

GRANDE EN LOS DETALLES

La enormidad que promete «El Padrino» se complementa a la perfección con sus cientos de brillantes detalles, que resplandecen en la versión que hemos podido probar.

El sistema de puntería y disparo, por ejemplo, te permite eliminar enemigos en un tiroteo, si vas de forma muy directa a resolver estas situaciones, o desarmarlos con un tiro en el hombro y, una vez heridos, agarrarlos, presionarlos y sacarles información que podrá ser útil en el futuro. Ambas opciones serán buenas, pero una te abrirá caminos que la otra te cerrará... Tú decidirás tu destino.

Llegados a este punto... vale, confesamos nuestra debilidad por los Corleone en el cine. Nos sabemos las pelis de memoria, nos encanta la historia y amamos los personajes. Es algo que el juego ya tiene ganado de nuestra parte, lo reconocemos. Pero, es que, además, «El Padrino» nos ha dejado con ganas de más. Y eso es muy buena señal. Nosotros, desde luego, esperamos ofrecer nuestros respetos muy pronto a don Vito. ¿Y tú, te animarás también? ■ F.D.L.



- Género: Acción táctica
- Estudios/Compañía: Pyro Studios/EIDOS
- Distribuidor: Proein
- Idioma:Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Marzo 2005
- www.commandosstrikeforce.com

Commandos Strike Force

¡Entra en acción!

¡Menuda cara se nos quedó cuando supimos que «Strike Force» se retrasaba hasta primavera! Pero marzo queda a la vuelta de la esquina, así que ve poniéndote en forma, soldado, porque la campaña aliada te necesita de nuevo.

LAS CLAVES

- Será un juego de acción, táctica e infiltración ambientado en la 2ª Guerra Mundial y en primera persona.
- La campaña individual tendrá 14 niveles que te llevarán a Francia, Noruega y Rusia.
- Habrá tres personajes: un boina verde, un francotirador y un espía, cada uno con sus habilidades.
- El modo multijugador para 16 usuarios incluirá un revolucionario modo de juego: Sabotaje.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una combinación única. Acción táctica en primera persona con el estilo de «Commandos».

Cuando Pyro Studios lanzó el primer «Commandos», -hace ya ocho años- no era fácil imaginar el éxito que conseguiría... y mucho menos que daría lugar a una formidable trilogía de estrategia, que la mayor parte de los aficionados guarda entre sus favoritos.

«Commandos» también permitió que un estudio español lograse el reconocimiento mundial, en un género tan competitivo como la estrategia. Ahora bien, ¿qué tal se desenvolverán los chicos de Pyro en otro campo tan disputado como el de la acción? Pronto podremos comprobarlo. De momento este nuevo «Commandos» se presenta ya como un juego prometedor -independiente de los anteriores- que reúne lo mejor de tres estilos: acción, táctica e infiltración.

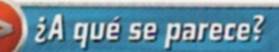
ACCIÓN Y MUCHO MÁS

Si tienes la sospecha de que, en realidad, «Strike Force» no es otra cosa más que una nueva entrega de «Commandos», pero basado en un entorno gráfico 3D y poco más, ¡olvídate! Esto es algo nuevo, incluso bastante original dentro del ámbito de la acción bélica.

La adopción de la perspectiva en primera persona condiciona por completo la percepción táctica del entorno en cada misión. Obviamente resulta más inmersiva, pero no se trata sólo de eso porque, aun así, el juego sí busca mantener un cierto toque de estrategia.

Por supuesto habrá tiros en cantidad, pero sin perder de vista el tipo de misiones que los "comandos"

Pyro quiere romper de nuevo moldes con «Strike Force» y dar su toque personal en un género que toca por primera vez





BiA: Earned in Blood

Un juego de acción táctica en el que puedes dar órdenes a dos pelotones de cuatro soldados.



Call of Duty 2

El mejor juego de acción bélica del momento, aunque no hay táctica ni infiltración.



«Commandos» se transforma en un juego de acción táctica 3D, pero mantiene el espíritu de la serie.

Es posible pasar a una vista externa así como una ventana para coordinar las acciones.

¿Sabías que...

...el juego iba a salir después del pasado verano y, antes de haber confirmado la inclusión de su multijugador, fue retrasado inesperadamente hasta 2006?



En «Strike Force» habrá mucho más que tiros. El sigilo, la infiltración, el sabotaje...



Si tu compañero cae abatido, aún tendrás la opción de curarle para completar la misión.

debían llevar a cabo en la 2ª Guerra Mundial. Controlarás a tres personajes: un boina verde, un francotirador y un espía. Por tanto, habrá momentos en que deberás pasar desapercibido entre los alemanes y otros en que tendrás que poner a prueba tu habilidad con las armas frente a un contraataque nazi...

SOLO O EN COMPAÑÍA

Mientras que algunas misiones se desarrollan en solitario, en otras controlarás a dos soldados alternativamente. Y es que deberás planear tácticas para que, con la sincronización de ambos, sea posible superar cada reto. Esto abrirá un montón de posibilidades tanto en la estrategia como en el desarrollo de cada misión. Imagina, por ejemplo, al boina verde luchando junto con la resistencia local contra tropas alemanas, en una explanada. Repentinamente, empiezan a tomar tierra paracaidistas de la Werhmacht. La cosa se está poniendo fea, así que decides que el francotirador suba al último piso de una torre parar cubrir las espaldas de su compañero... Y así será «Strike Force» continuamente. Tú decidirás qué hacer, la prioridad de tus objetivos y qué táctica desplegarás ante cualquier situación. Todas ellas se sucederán mediante una combinación de "scripts" y variables de la IA. ¡Simplemente genial!

TRES CHICOS HABILIDOSOS

Tres soldados no son muchos. En «Comandos» eran más y, si se compara con otros juegos de acción táctica, también parecen pocos. Pero la acción está pensada para que no eches nada de menos. Cada uno tendrá una serie de ►►



▶ Si usas al espía y estás disfrazado, deberás tener cuidado con los militares de alto grado.



¡DE LO MÁS SENCILLO!



▲ EL CONTROL DE LOS COMANDOS. El juego está diseñado para un desarrollo en primera persona, pero pulsando la tecla "E" puedes obtener una vista en tercera persona muy útil para ver tu posición respecto al enemigo. Y habrá escenas cinemáticas que nos alertarán sobre acontecimientos inesperados.



▲ OÍDO Y VISTA. Seguirás contando con un radar en la parte inferior de la pantalla donde se mostrarán las unidades enemigas y su estado de alerta. Si están en verde todo estará en calma, en amarillo habrá sospecha de tu presencia y en rojo indicará alarma, ¡será mejor que te ocultes donde puedas..!



▶ La variedad de misiones será total y cada una tendrá distintos objetivos secundarios.



▶ Aparte de los modos multijugador típicos, el modo Sabotaje promete ser sorprendente y muy adictivo.

▶▶ habilidades que les hará mejores o peores en determinados aspectos y situaciones. El boina verde será el mejor preparado para el combate pudiendo manejar armas pesadas, el espía podrá disfrazarse de nazi y pasar desapercibido ante las patrullas enemigas, y el francotirador se convertirá en el hombre ideal para despejar las zonas a distancia.

El control alternativo de dos soldados se traducirá en muchas opciones tácticas, sin que la acción se vea comprometida

CONTÉN LA RESPIRACIÓN

Hemos visto sólo las habilidades básicas de cada uno, porque luego hay más –muchas más–, algunas procedentes de los anteriores «Commandos» y otras totalmente originales. No faltarán las monedas y los útiles paquetes de cigarrillos con los que distraer a las tropas nazis, el ataque silencioso por la espalda con el cuchillo y con el hilo del piano. Además, tendrás la posibilidad de asistir a un compañero con un botiquín y, de hecho, para completar alguna misión, puede ser imprescindible.

En cuanto a las nuevas habilidades, podrás lanzar bombas de humo tóxico y, sin llegar a ser un "tiempo bala", también podrás ralentizar el tiempo cuando el francotirador se disponga a abatir a un blanco y contenga la respiración.

GOLPES DE MANO EN 1.942

El contexto histórico de «Commandos: Strike Force» se sitúa en la Europa de 1.942 y constará de 14 extensos niveles –agrupados en tres campañas– que te llevarán a la campiña francesa, a las gélidas costas noruegas y a un Stalingrado devastado por los bombardeos.

La ambientación será uno de los aspectos más cuidados, dado que uno de los objetivos del proyecto es lograr que el juego sea muy inmersivo. Además, habrá multitud de



Gracias al radar podrás ver en cada momento donde se encuentran los objetivos principales.

ES DURO... ¡PERO DIVERTIDO!



LA MARCA DE LA CASA. Si por algo ha destacado la saga «Commandos» ha sido por la variedad de situaciones tácticas distintas que ha sido capaz de ofrecer y por el gran desafío que suponía superarlas. Pues, a pesar del estilo completamente distinto de «Strike Force» estas señas de identidad se van a mantener. Cada misión nos presentará un objetivo final, que exige completar otros secuencialmente. La variedad estará asegurada: lo mismo tienes que eliminar la vigilancia enemiga, que aguantar una posición hasta la llegada de refuerzos o infiltrarte para robar una clave cifrada. A esto hay que sumar que habrá objetivos secundarios opcionales, que te darán más puntos a la hora de finalizar la misión.

¿Sabías que...

...los primeros comandos fueron adiestrados por los británicos en junio de 1940, siguiendo instrucciones directas de Churchill?



Seguirá presente el uso de disfraces, sigilo y sobornos, tan característico de «Commandos».



¡Alarm, Alarm! Si eres descubierto, toda la tropa irá a por ti. Escóndete y volverá la calma.

localizaciones y de escenas cinemáticas que irán desvelando la trama y los objetivos. También, otros aspectos del desarrollo técnico se perfilan con una pinta magnífica, como personajes y vehículos...

Los diseñadores de Pyro han confiado en la tecnología Renderware para crear un campo de batalla realista sin que te sea necesario un hardware a la última. Y, en efecto, la versión de preview que hemos tenido en nuestras manos funcionaba a las mil maravillas.

Tampoco tenemos que olvidar que la ambientación global se verá muy reforzada por un apartado sonoro que –también en esta versión– se muestra excelente. Y el doblaje será digno de una superproducción, con profesionales que habitualmente prestan su voz a actores tan conocidos como Bruce Willis o Tom Hanks, por dar un par de ejemplos.

¡QUÉ POCO QUEDA!

A todo esto hay que sumarle un prometedor modo multijugador, que admitirá hasta 16 jugadores en enfrentamientos individuales o por equipos... Muy típico, ¿verdad? Pero queda lo mejor, una nueva modalidad denominada "Sabotaje". Aquí, tu objetivo será infiltrarte tras las líneas enemigas como espía para conseguir unos códigos con los que armar una bomba... O bien, impedirlo a toda costa.

Sólo quedan unas semanas para que «Commandos: Strike Force» esté disponible. Y el toque inconfundible que Pyro da a cada uno de sus proyectos presagia un resultado excelente. Así que, muchacho, es el momento de que vayas haciendo el petate... ¡Volvemos a Francia, para darles cera a esos malditos nazis! ■ J.M.H.

«Strike Force» transformará la estrategia de «Commandos» en una experiencia total en acción táctica



- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Big Huge Games
- Distribuidor: Microsoft
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: Abril 2006
- www.microsoft.com/games/pc/riseofnationsrol.aspx

Rise of Nations Rise of Legends

La forja de una gran leyenda

Así que te consideras un estratega curtido al que nada puede ya sorprender, ¿no? ¿Ni siquiera esa araña mecánica de 20 metros de altura que se mueve a vapor, luchando contra un pájaro de fuego? ¡Ah!, eso nos parecía...

LAS CLAVES

- Nos introducirá en un universo de fantasía en el que la tecnología se enfrenta a la magia.
- Podremos elegir entre tres bandos: los Vinci, los Aim y una tercera civilización todavía por descubrir.
- Cada raza tendrá sus propias unidades, estructuras y habilidades especiales.
- El sistema de "conquista el mundo" nos permitirá escoger nuestro propio camino a lo largo de la campaña individual.
- El juego contará con un acabado gráfico de primera clase.

PRIMERA IMPRESIÓN

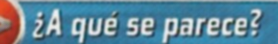
Estrategia y fantasía al 100%. Una de las ofertas de estrategia más originales que podrás encontrar.

El «Rise of Nations» original llegó, hace ahora un par de años, sin hacer demasiado ruido y resultó un excelente título de estrategia en tiempo real, con nuevas ideas y un original y apasionante sistema de juego. Ahora, perdido ya el factor sorpresa, se prepara el lanzamiento de su continuación que llegará, claro, en medio de una enorme expectación por comprobar si el listón se mantiene igual de alto. Nosotros hemos tenido ocasión de probarla y tenemos que decir que, incluso en su estado todavía incompleto, «Rise of Legends» promete reventar todos los registros de su predecesor.

ESTRATEGIA A VAPOR

Al igual que el juego original, «Rise of Legends» recurrirá al esquema clásico de la estrategia en tiempo real, con gestión de recursos y construcción de edificios y unidades, investigación tecnológica y, por supuesto, grandes batallas entre enormes ejércitos. La diferencia más evidente entre este juego y su antecesor radica en que donde el original tenía una ambientación histórica, «Rise of Legends» se desarrollará en un universo de fantasía en el que la ciencia y la tecnología se encuentran en continua lucha, la una contra la otra. Si quieres hacerte una idea aproximada, imagina una mezcla entre la ambientación "steampunk" de películas como "La Liga de los Hombres Extraordinarios" o "Wild, Wild West", junto al embrujo y la magia de "Las

Entra en un mundo de fantasía y demuestra que eres el mejor estratega conquistándolo con tus ejércitos





Rise of Nations

Ambos juegos comparten desde la recogida de recursos hasta el sistema de investigación.



Empire Earth II

«Empire Earth II» tiene un sistema de territorios y fronteras parecido al de «Rise of Legends».



Ciudades flotantes, enormes monstruos mecánicos... La ambientación será sin duda uno de los puntos fuertes del juego.

La campaña individual se desarrollará sobre un mapa del mundo dividido en regiones.

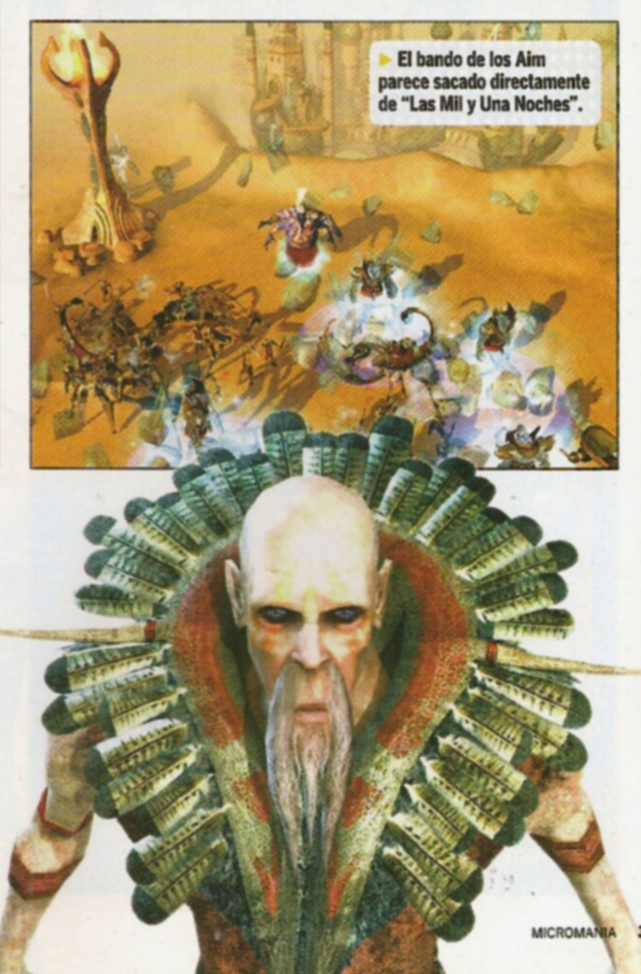
¿Sabías que...

...los diseños de las unidades de la facción de los Vinci se basan en gran medida en los dibujos e inventos del propio Leonardo da Vinci?

El tamaño de nuestra capital determinará cuánto territorio tenemos bajo nuestro control.



Aunque el juego incluirá tres bandos diferentes, de momentos sólo se han revelado dos de ellos.



El bando de los Aim parece sacado directamente de "Las Mil y Una Noches".

Mil y Una Noches". De lo más sorprendente, ¿no te parece?

En total el juego incluirá tres bandos, cada uno con sus propias unidades, tecnologías y habilidades especiales. La diferenciación entre los bandos será tan elevada que la forma en la que jugarás con uno de ellos tendrá poco o nada que ver con cómo lo hagas con los otros. De momento, eso sí, sólo se han revelado dos de estas facciones. La primera, los Vinci, son un clan de ingenieros creadores de máquinas de estilo victoriano futurista, con enormes estructuras de acero, robots, arañas mecánicas, aeronaves a vapor... El otro bando revelado es el de los Aim, una civilización basada en la magia oriental, con castillos que flotan en el aire, minaretes, pájaros de fuego, djinns y dragones de cristal.

FRONTERAS Y CIUDADES

En cuanto a su sistema de juego, «Rise of Legends» incorporará muchos de los elementos del original. Así, una vez más nos encontraremos frente a un sistema de territorios y fronteras móviles. La idea es que el terreno que esté bajo nuestro control aparecerá delimitado por una frontera que se irá expandiendo o contrayendo a lo largo de la partida. La gracia de la cosa está en que sólo podemos construir en nuestro propio territorio y, además, nuestras unidades sufrirán cuando se muevan por territorio enemigo a menos que les proporcionemos suministros mediante las ade- ▶▶



La variedad en los escenarios será enorme: desiertos, montañas, estepas nevadas, volcanes...



El juego incluirá un sistema muy original para conquistar las ciudades por asalto.

Cada bando tendrá sus propias unidades, edificios y habilidades especiales.



Aunque se trata de una continuación, «Rise of Legends» introducirá numerosas novedades con respecto a su antecesor.

HAY QUE TENER RECURSOS



▲ COSA DE DOS. En «Rise of Legends» sólo hay dos recursos: El timonium y la riqueza. El primero se recoge de los yacimientos desperdigados por el mapa, que son inagotables, pero en ellos sólo pueden trabajar un número limitado de mineros, así que necesitamos buscar varios yacimientos para garantizar un flujo constante de riqueza.



▲ PODEROSO CABALLERO. El otro recurso, la riqueza sólo se obtiene enviando caravanas a comerciar. Lo interesante del sistema de recursos es que existe un tope de cuántos minerales y riqueza podemos ganar en cada momento, y para aumentarlo tenemos que desarrollar nuestra tecnología económica.

▶▶ cuadas unidades de apoyo a las que, claro, habrá que defender a toda costa.

Para aumentar el número de los territorios bajo nuestro control tendremos varias opciones a nuestro alcance. Podremos ampliar nuestra capital a base de irle añadiendo nuevos distritos –lo que no sólo ampliará nuestro territorio, sino que también nos proporcionará avances y mejoras tecnológicas–, construir nuevas estructuras, como fortalezas y similares, o bien conquistar las estructuras del enemigo. Y es que al parecer no podremos fundar nuevas ciudades más allá de la capital inicial con la que comenzamos las partidas, pero los mapas contarán con diversas estructuras neutrales que se podrán conquistar y usar. Estas estructuras irán desde las más simples minas, que nos proporcionarán acceso inmediato a nuevos recursos, hasta edificios más originales, como oasis –que curarán a las unidades cercanas– o posadas –que aumentan nuestro límite de población.

Las tres razas incluidas serán totalmente diferentes, tanto en ambientación como en unidades, edificios o habilidades

CONQUISTA COMO QUIERAS

Lo bueno es que estas estructuras podrán ser conquistadas por la fuerza, pero también a través del comercio o la tecnología, lo que promete un buen montón de opciones estratégicas.

En cualquier caso, si finalmente optamos por la fuerza, «Rise of Legends» incluirá un original sistema para la conquista de ciudades mediante el asalto de unidades de infantería. La idea es que podremos atacar las ciudades normalmente, para reducir sus puntos de resitencia a cero y posteriormente invadirlas, pero también podremos asaltarlas con una cantidad (una cantidad elevada, claro) de solda-



Ponte al mando de tus ejércitos y entra en una épica lucha entre magia y tecnología.

UNA CIUDAD EN CRECIMIENTO



DE IMPORTANCIA CAPITAL. Las ciudades son el motor que permite el crecimiento de nuestros territorios. Al principio tienen un tamaño bastante pequeño, pero es posible aumentarlo añadiendo grandes estructuras que en el juego se llaman "distritos". Los hay de tres tipos diferentes: militares y económicos que son comunes a los tres bandos, más un tercero que es exclusivo de cada facción. Con ellos no sólo aumentan las dimensiones de nuestra capital –y por tanto su resistencia, sus defensas y, sobre todo, el área de territorio que controla– sino que también nos proporcionan importantes beneficios, cada uno en su campo. Por ejemplo, los distritos militares fijan el número máximo de unidades que puedes controlar.

¿Sabías que...

...para poder equilibrar las tres facciones entre sí el juego se ha sometido a un proceso de testeo con cientos de miles de jugadores?



Los efectos visuales prometen ser espectaculares.

Cada bando podrá invocar criaturas especiales de enorme poder.

dos que entrarán en su interior para ocuparla. Mientras se esté produciendo la ocupación no prodemos contar con estos soldados, pero si finalmente llegamos a controlar la ciudad todos ellos volverán a nuestras filas. Este sistema no sólo reducirá el tiempo necesario para asediar a los enemigos, ya que incluso las ciudades más grandes podrán ser asaltadas directamente, sin combates previos, sino que también potenciará el uso de la infantería, algo poco frecuente en este tipo de juegos.

Otro elemento muy original del juego serán unos bonos denominados "Dominances", que se ganarán siendo el primero en alcanzar ciertas condiciones en cuatro apartados diferentes del juego: el militar, el político, el económico y el táctico. Por ejemplo, el primero en construir cuatro unidades de infantería ganará la habilidad de robar unidades al enemigo. Lo bueno del caso es que estas habilidades pueden cambiar de mano superando el logro del contrario, lo que promete dar lugar a batallas frenéticas con continuos cambios en el equilibrio de poder.

LA GUERRA MUNDIAL

Por lo que respecta a su contenido, en «Rise of Legends» volveremos a encontrarnos el exitoso sistema de campaña del original de "Conquista del Mundo". Básicamente, el juego nos enfrentará a un gran mapa dividido en regiones, al estilo del juego de tablero Risk. Cada región del mapa equivale a un escenario en tiempo real, y seremos nosotros los que decidamos cómo avanzamos por la campaña eligiendo qué regiones queremos ir conquistando en cada momento.

UNA PINTA IMPRESIONANTE

Y a todo lo anterior hay que añadirle, además, una tecnología sencillamente espectacular, con unos gráficos impresionantes, modelos repletos de detalle y unos estupendos efectos visuales. Es cierto, eso sí, que todavía hay partes del juego que no hemos podido ver –para empezar, un bando completo– pero el caso es que todo parece tan prometedor que apenas podemos resistir las ganas de ver el resto del juego. ¿Y tú? ■ **J.P.V.**

Cada facción podrá invocar hasta a tres héroes, unidades especiales con grandes poderes y habilidades



- Género: Rol
- Estudios/Compañía: Bethesda Softworks
- Distribuidor: Take 2
- Idioma: Castellano (textos), Inglés (voces)
- Fecha prevista: Marzo 2006
- www.elderscrolls.com

Oblivion The Elder Scrolls IV

¡Libertad total para el Rol!

Libres para movernos con nuestro personaje por el mundo de Tamriel a nuestro antojo, ir donde y cuando queramos y sin otro límite que las consecuencias de nuestras propias decisiones. ¿Estamos por fin ante la revolución del Rol?

LAS CLAVES

- El mundo de juego será, más que grande... ¡inmenso!
- Podrás buscar al heredero del trono o dedicarte a recorrer Tamriel disfrutando del entorno y de la libertad de acción que te ofrecerá.
- Sus habitantes estarán "vivos": hablarán contigo, trabajarán, se alimentan, duermen....
- Tendrá infinidad de opciones para configurar a tu personaje.
- Incluirá un potente y sencillo editor.

PRIMERA IMPRESIÓN

Esto es enorme. Hay mucho por hacer, por pelear, por descubrir, en el orden y del modo que prefieras.

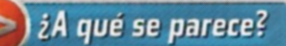
A estas alturas, pocos aficionados a los juegos de rol –si acaso los más despistados, ¡o los que no lean Micromanía!– tienen sus uñas en perfecto estado. La inmensa mayoría, castigados por los nervios, ya no tenemos dónde morder y sólo esperamos a que «The Elder Scrolls IV: Oblivion» salga cuanto antes para "echarle la zarpa" y comprobar si Bethesda ha incluído todas las ambiciosas promesas que ha ido dosificando en los últimos meses sobre su nuevo proyecto. ¿Eres de los que aún no están nerviosos? Pues prepárate una tila, porque venimos dispuestos a darte razones para que comiences a atacar tus uñas.

¿LIBERTAD? ESO ME SUENA...

Es cierto que «Oblivion» no es el primer juego en prometer un desarrollo en el que tú tomes todas las decisiones. Pero también es cierto que la anterior entrega de la serie, «Morrowind», ofrecía una gran dosis de libertad, por lo que si sus creadores anuncian haber llevado más allá este concepto, por lo menos se merecen un voto de confianza.

Pero es que, además, lo que hemos podido ver hasta ahora no podría tener mejor aspecto: un mundo visualmente increíble,habitado por centenares de personajes y criaturas, ciudades, sociedades secretas, dungeons, conspiraciones y peligros... para que te hagas una idea de cuánto influirá el modo en que juegues en «Oblivion», aquí

Descubre el mundo de Tamriel y afronta sus numerosos peligros para evitar que se abran las puertas del infierno





Morrowind

Comparten universo y parte del sistema de juego, pero «Oblivion» irá mucho más allá.



Fable

Ambos intentan ofrecer libertad de acción, pero «Fable» es más lineal y menos profundo.



Los parajes que recorrerás en Tamriel te dejarán boquiabierto por su espectacular calidad visual.



Encuentra al heredero del Emperador mientras recorres Tamriel, un mundo increíblemente vivo y detallado.

¿Sabías que...

...en el mundo de «Oblivion» podrás tener un caballo para desplazarte por todo Tamriel o reunir el dinero suficiente para comprar tu propia casa?



En el juego podrás alternar las vistas de primera y tercera persona, según te convenga.

El combate no se limitará a pulsar con el ratón: habrá ataques, paradas, giros, retrocesos...



van dos cifras: completar el juego te podrá llevar 300 horas, sin dedicarte a visitar todos los lugares, hablar con todos los personajes ni cumplir todas las misiones. Porque si así lo hicieras, la cifra podría dispararse y llegar hasta las ¡500 horas! Asombroso, ¿verdad?...

DECISIONES, DECISIONES...

Desde el principio del juego, tú decidirás. Comenzarás en una prisión, en la capital del vasto mundo de Tamriel. El mismísimo Emperador te liberará y nombrará guardia real, dándote, antes de morir, un collar que deberás llevar a su hija, la única heredera del trono que puede estar viva y la única capaz de mantener cerradas las puertas de Oblivion, o lo que es lo mismo, del mismísimo Infierno. Hasta aquí llegará tu primer contacto con el juego –con el correspondiente tutorial– y con el mundo y habitantes de Tamriel. Ahora te toca a ti.

Y comprobarás a qué nos referíamos cuando hablábamos de libertad y decisiones. Porque para crear a tu personaje escogerás entre multitud de razas, clases y profesiones, pero además podrás editar éstas y configurarlas tal y como se adapten mejor a tu forma de jugar.

¿Querrás ser un mago y dedicarte a combatir por medio de conjuros? Bien, elige entre las seis escuelas de magia, aprende hechizos y edítalos para modificarlos si no te convencen. Utiliza un bastón para lanzar conjuros en forma de proyectiles o, si no quieres renunciar al combate cuerpo a cuerpo, podrás ser mago y guerrero, utilizando un arma y la magia, simultáneamente...

En cualquier caso, comprobarás los alucinantes efectos gráficos desarrollados para cada conjuro: niebla, fuego, invisibilidad... un completo espectáculo visual y de física, gentileza del motor Havok. ▸▸


El modo de combatir se adaptará a tu manera de jugar: cuerpo a cuerpo, a distancia, con magia...




Los interiores, enormes "dungeons" con increíbles efectos de iluminación, también serán espectaculares.


Uno de los modos de desplazarse por Tamriel será a lomos de tu propio caballo.

ROL A TU MEDIDA



INCLUSO LOS CONJUROS del juego podrán ser editados y sufrir las correspondientes modificaciones: crear un nuevo hechizo o cambiar el efectos de uno existente, o bien los ingredientes necesarios... los fans de los hechizos quedarán más que satisfechos con el sistema de magia de «Oblivion».



HASTA LAS CEJAS... simplemente, podrás editar todos y cada uno de los rasgos faciales de tu personaje. La nariz, las mejillas, el pelo, orejas, barbilla, ojos, complexión general... y por supuesto, la raza, su edad y, tal y como es habitual en la serie «The Elder Scrolls», su signo de nacimiento.



PÓNSELO Y VERÁS. Cada objeto del equipo de tu personaje, una vez incorporado al mismo, tendrá su correspondiente representación en su figura: vestimenta, piezas de armadura, armas, escudos... incluso todos los pequeños objetos más difíciles de apreciar, como colgantes o anillos.

DE AQUÍ PARA ALLÁ

¿Cómo te desplazarás por Tamriel? Los chicos de Bethesda se han dado cuenta de que el enorme tamaño de este mundo, lleno de paisajes y ciudades de todo tipo, podría hacer lento y algo pesado el desarrollo del juego, especialmente si nuestro personaje ha de cumplir una misión de un extremo a otro del mapa. Por tanto, en «Oblivion», cuando conozcas tu destino, podrás marcarlo en el mapa y, si has estado allí anteriormente, viajar automáticamente hasta ese lugar, añadiéndose el tiempo de juego transcurrido durante el trayecto.

Otra opción será la de obtener un caballo para desplazarte más rápido. Pero, sobre todo al principio, te recomendamos que vayas a pie disfrutando de todos los apabullantes detalles de Tamriel: los bosques con una increíble vegetación animada, animales correteando, el agua corriendo... y las sorpresas, agradables o no, que te pueden aguardar al doblar el camino. Disfrutarás de una sensación de inmersión total, apoyada por un nivel técnico sobresaliente.

Tu personaje es único, puedes cambiar cada rasgo de su apariencia y elegir y modificar sus talentos y habilidades

LOS HABITANTES

Pronto descubrirás que «Oblivion» será un mundo habitado tanto por criaturas hostiles o neutrales como por personajes amigables dispuestos a la charla. Habrá miles y miles de líneas de diálogos en el juego –traducidos al castellano–, y conociendo y hablando con todos los personajes podrás encontrar misiones, unirte a distintos gremios, mejorar tus relaciones con determinados grupos o saber más del mundo que te rodea y comprobar que Tamriel está totalmente vivo.

Comunicarte con ellos será una gozada gracias a la variedad de expresiones que utilizarán, además



Armas de dos manos, de filo, de proyectiles... podrás escoger según sea tu estilo de combate.

COMO CUALQUIER CIUDAD



UNO DE LOS ASPECTOS MAS EXTRAORDINARIOS de «Oblivion» es el uso de "Radiant", el sistema de IA que proporciona al mundo de Tamriel unas ciudades habitadas por personajes que parecen realmente vivos. Cuando recorras las calles de cualquier población, podrás ver como un montón de ciudadanos pasean, trabajan, duermen, se pelean, canturrean despreocupadamente o charlan entre sí. Hablando con ellos se nos revelarán detalles de la historia, conseguiremos misiones o simplemente hablaremos de temas sin importancia. A veces son conversaciones importantes y otras veces no, pero siempre aumentan nuestra capacidad de inmersión y nos hacen sentir que vivimos en el fascinante mundo de Tamriel.

¿Sabías que...

...entre los actores que han puesto las voces originales al juego están Patrick Stewart, Sean –Boromir– Bean y Terence Stamp?



El sistema de sincronización labial y los gestos faciales que acompañan a los diálogos aumentarán el realismo.

Desde un paisaje a una construcción, el diseño artístico será increíble.

Tendrás hasta... ¡500 horas de juego! Además, incluirá un potente editor con el que desarrollar nuevos contenidos

de la sincronización entre diálogos y movimientos faciales –sus ojos y boca se moverán, acompañando lo que digan– que le proporcionará aún mayor realismo.

¿A QUÉ ME DEDICO?

Te lo decimos una vez más: a lo que quieras. Esto es «Oblivion», y tú decidirás si entregarte en cuerpo y alma a resolver la trama central o disfrutar de cada rincón de Tamriel y las misiones secundarias. Si unirte a uno u otro gremio, ser bueno o malo, atacar de un modo u otro, potenciar unas u otras habilidades, investigar la historia y orígenes de Tamriel leyendo decenas de libros... o si dejarte sorprender a cada momento por un desarrollo que resulta difícil de predecir, en el que tan pronto aspirarás a ser el héroe típico de una aventura clásica como, de repente, te convertirás accidentalmente en un vampiro y seguirás jugando como tal.

Para que te hagas una idea de la capacidad de «Oblivion» para ofrecer diversión en mil facetas distintas, fíjate en el modo de abrir las puertas y cofres que te encontrarás. Cada cerradura estará formada por cinco huecos, y en función de su dificultad uno o más de éstos habrán de ser forzados. Contarás con un número limitado de ganzúas –que se romperán con cierta facilidad– y habrás de subir con la ganzúa los dispositivos bajados en los huecos. Es cuestión de emplear tu habilidad u optar por hacerlo automáticamente, en cuyo caso y según el nivel que tenga tu personaje para abrir cerraduras, se gastarán más o menos ganzúas. ¿Suena complejo? Nada de eso, es todo un minijuego sencillo y divertido. Un detalle más para un juego que estará repleto de ellos, como la física aplicada a cada objeto, que podrás coger, lanzar, ver cómo rebota, aprovecharte de sus efectos... , la IA de los personajes, las posibilidades de los combates...

¿SERÁ CIERTO?

Pues parece que sí. Parece que los cuatro años de desarrollo de «Oblivion» darán como fruto el juego de rol que los aficionados al género soñabamos, mejorando todo lo que habíamos visto y jugado hasta el momento. Queda el paso final, que tengamos el juego en las manos y entremos en Tamriel para vivir cientos de horas de aventuras y emociones inolvidables.

■ T.G.G.



Heroes of Might & Magic V

Un nuevo comienzo

- **Género:** Estrategia
- **Estudios/Compañía:** Nival Interactive/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Fecha prevista:** Marzo 2006

LAS CLAVES

- Seis facciones se enfrentarán en seis campañas, con más de treinta misiones.
- Habrá jugabilidad para todos los gustos: combates por turnos o en tiempo real.
- Su multijugador será muy variado, como el nuevo modo Ghost.
- Será un mundo 3D detallado y espectacular, con un diseño artístico impactante.
- Su universo de juego se ha remozado, siendo más coherente y complejo, y dará vida a futuros juegos.

PRIMERA IMPRESIÓN

Fantasía y estrategia, combina exploración con combates tácticos. Es ágil y bastante asequible.

La boda entre el joven emperador Nicolai y la hermosa Isabel se ve interrumpida por una invasión que les obligará a tomar las armas, reclutar ejércitos y participar en una guerra de proporciones épicas, la única solución para salvar el mundo.

Será fácil que, por lo menos, el nombre de «Heroes of Might & Magic» te suene, ya que ha compuesto una serie de cuatro juegos de estrategia basados en un universo de rol que, desde 1995, ofrecieron una combinación de estrategia por turnos con rol, gestión de recursos, construcción de edificios, etc. Una fórmula con la que 3DO y New World Computing dieron vida a excelentes títulos y que, cuando parecía agotada, Nival Interactive y Ubi Soft reviven con el noble objetivo de relanzar y poner al día en todos sus aspectos, desde la jugabilidad al apartado técnico. Un completo lavado de cara para presentar un juego nuevo... con sabor a clásico.

MAPA ARRIBA, MAPA ABAJO

No te equivoques, no todo ha cambiado. Ahora tu personaje deberá seguir recorriendo el mapa del mundo y por medio de éste recoger recursos naturales como oro, madera o azufre, encontrarse con eventos, criaturas y, por supuesto, combates. Al tiempo, en tu ciudad construirás estructuras que te proporcionen nuevas unidades o mejoras para éstas y tus héroes, y todo para conseguir un ejército capaz de enfrentarse a todo lo que se le ponga por delante.

Explora el mapa, recoge recursos y mejora tus ejércitos para enfrentarte con otras facciones y salvar el mundo

Seis son las facciones que participarán en esta guerra: Haven, Inferno, Academy, Dungeon, Necrópolis y Sylvan, y en ellas encontrarás criaturas como elfos, demonios, zombies, caballeros... La capacidad de personalización de un ejército es muy alta, con doscientas habilidades, decenas de conjuros y cantidad de artefactos y objetos para que ni tus héroes ni tampoco sus tropas puedan ser parecidas a las de otros bandos.

El trasfondo ha sido realmente cuidado y se quiere dar coherencia a todo lo de los juegos anteriores, darle forma y hacerlo aún más oscuro y detallado. Un proceso importante porque los apocalípticos acontecimientos de la campaña de «Heroes of Might & Magic V» tendrán consecuencias en futuros juegos. Será un mundo que evolucionará y sufrirá los cambios del paso del tiempo y las guerras.

¿Sabías que...

...el diseño de personajes y criaturas es de Olivier Ledroit, autor de la serie de cómics "The Black Moon Chronicles"?



Seis facciones se enfrentan en un mundo de fantasía habitado por decenas de asombrosas criaturas.

Recorrerás Axeoth combatiendo y obteniendo recursos, artefactos y magia para mejorar a tus héroes y ejércitos.

¿A qué se parece?



Heroes of M & M IV

El desarrollo de una partida es, a grandes rasgos, bastante similar al de la nueva versión.



Dragonshard

Otra combinación de estrategia –sólo en tiempo real– y rol, éste último en mayores dosis.



Olvídate de las batallas de las entregas anteriores: ahora son en 3D y realmente espectaculares.



Ésta es la imponente ciudad de Haven, que crecerá aún más a medida que ganes experiencia.

¿Y LOS CAMBIOS?

Las novedades tendrán cabida especialmente en dos terrenos: gráficos y jugabilidad. En el primer caso, ahora estaremos en un mundo 3D en el que podrás desplazar la cámara y observar todos sus detalles. Las batallas serán una buena prueba, llenas de efectos visuales y con detalles como la animación de la vegetación o las animaciones de las criaturas, esperando su turno para atacar. El componente táctico de estos combates seguirá siendo clave, desde la selección y el despliegue inicial de tus tropas hasta el movimiento, la barra de iniciativa o los obstáculos del terreno, formado por un tablero similar al del juego del ajedrez.

Y la jugabilidad será otro de los elementos novedosos en «Heroes of Might & Magic V»: se podrán automatizar factores como el despliegue o el combate completo, personalizar las partidas multijugador con límites de tiempo, objetivos o tamaño del mapa –lo que permite partidas rápidas– y un montón de opciones más, además de optar entre combates por turnos o en tiempo real. Por si fuera poco, habrá varios modos multijugador, desde el popular "Hot Seat" en el que los jugadores se turnan en el mismo ordenador hasta los habituales de LAN o internet, y el modo Ghost. En resumen, un nuevo comienzo para una serie que tiene muchísimas posibilidades de recuperar el protagonismo que tuvo en otros tiempos.

■ T.G.G.

MEJOR, TE DAS PRISA



EL MODO GHOST pretende agilizar las partidas multijugador. Durante el turno del rival te desplazas por un mapa paralelo casi idéntico en el que conseguirás distintas recompensas al tiempo que puedes, por ejemplo, volver criaturas neutrales contra tu rival. Cuanto más tarde éste en mover, más opciones tienes tú de conseguir beneficios para ti o desventajas para él.



Tycoon City New York

Construye la Gran Manzana

La ciudad de Nueva York ha soportado muchas y muy duras pruebas en su historia, pero está por ver que sea capaz de superar la más terrible de todas: nuestras "manazas" levantando edificios a diestro y siniestro.

- **Género:** Gestión
- **Estudios/Compañía:** Deep Red Games/Atari
- **Distribuidor:** Atari
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Fecha prevista:** Febrero 2006
- *www.atari.com/us/games/tycoon_city/pc*

LAS CLAVES

- Podremos levantar toda la isla de Manhattan desde sus cimientos.
- La distribución de las calles será fiel al mapa de Nueva York.
- A la hora de construir podremos elegir entre más de 100 tipos de negocios diferentes.
- Podremos incluir los edificios y monumentos más famosos que hay en Nueva York.
- Nuestra ciudad estará poblada por más de 60.000 habitantes virtuales.

PRIMERA IMPRESIÓN

Construye Nueva York. Jugabilidad y realismo de la mano en un prometedor juego de gestión.

Desde que apareció el «SimCity» original, -allá por los tiempos de Maricastaña- los juegos de construcción y desarrollo de ciudades se han prodigado con bastante frecuencia en PC y «Tycoon City New York» es un ejemplo más de ello. Lo que resultará novedoso en esta ocasión es la posibilidad de construir una ciudad real, o más bien, parte de esta ciudad, y es que lo que este juego quiere proponer es nada menos que reconstruir a nuestro gusto la isla de Manhattan.

¡NEW YORK, NEW YORK!

El sistema de juego de «New York City Tycoon» será muy similar a lo que es habitual en este tipo de juegos. Partiremos del mapa real de la isla de Manhattan, pero sin edificios -o sea, sólo con solares delimitados por el trazado de las calles- y sobre él iremos construyendo edificios de diferentes tipos a elegir de entre una larguísima lista de posibilidades, desde viviendas a comercios de todo tipo, locales de ocio, escuelas... Cada uno con múltiples alternativas de tamaño y presentación. Luego, los habitantes de la ciudad usarán estos edificios en mayor o menor medida, -dependiendo de lo acertado de su ubicación- lo que nos hará ganar dinero con el que podremos seguir construyendo edificios.

Uno de los aspectos más interesantes del juego es que no potenciará el aspecto competitivo y es que aunque habrá, desde luego, otros jugadores controlados por la IA del juego, estos se dedicarán sobre todo a construir los tipos de negocios que no elijamos, de forma que no entrarán en competencia directa con nosotros. Dicho esto, el juego tendrá, desde luego, objetivos que tendremos que ir

¿Sabías que...

...según los creadores de «Tycoon City New York» no se puede perder, sólo se puede ganar, más o menos deprisa?



Cada barrio de la ciudad, como en la Nueva York real, tiene su propio estilo arquitectónico.





Cuando "completemos" un barrio sus habitantes nos lo agradecerán echándose a la calle para celebrarlo.

¿A qué se parece?



SimCity 4

Los dos nos permiten construir una ciudad desde cero, levantando todos sus edificios.



Vega$: Make it Big

También se trata de construir, aunque en este caso solamente casinos y zonas de ocio.



Construirás NY barrio a barrio, con una libertad de acción enorme.



Podrás ver desde el Empire State hasta la Catedral de San Patricio.

Llena de edificios la isla de Manhattan y haz una fortuna atendiendo las demandas de sus habitantes

cumpliendo para poder avanzar. Así, se incluirá una campaña que nos llevará a levantar la ciudad, barrio a barrio. Para cada uno de ellos tendremos que conseguir una serie de requisitos, tales como ganar una cierta cantidad de dinero o aumentar la población. Al lograrlo, ganaremos acceso a un nuevo barrio –que se unirá a los ya abiertos, haciendo la ciudad cada vez más grande– y, además, obtendremos recompensas, como fiestas organizadas espontáneamente por los habitantes o, sobre todo, la posibilidad de construir los edificios más famosos de Nueva York: la Estatua de la Libertad, el Edificio Chrysler, el Empire State... y así hasta completar una enorme lista de emblemáticos construcciones con las que podremos recrear el famoso "skyline" de Nueva York.

A VISTA DE PÁJARO

Por supuesto sería difícil sostener este planteamiento sin un apartado tecnológico de altura, pero afortunadamente parece que «Tycoon City New York» estará sobradamente dotado en este aspecto. Así, por ejemplo, el sistema de cámaras del juego nos permitirá pasar con total fluidez de un nivel de zoom alejadísimo, que abarcará prácticamente todo Manhattan de un vistazo, a un primer plano de cualquiera de los habitantes de nuestra ciudad. Une esto a la posibilidad de mantener en pantalla más de 60.000 ciudadanos de manera simultánea y lo que te queda es un nivel de potencia poco habitual en un juego de este tipo.

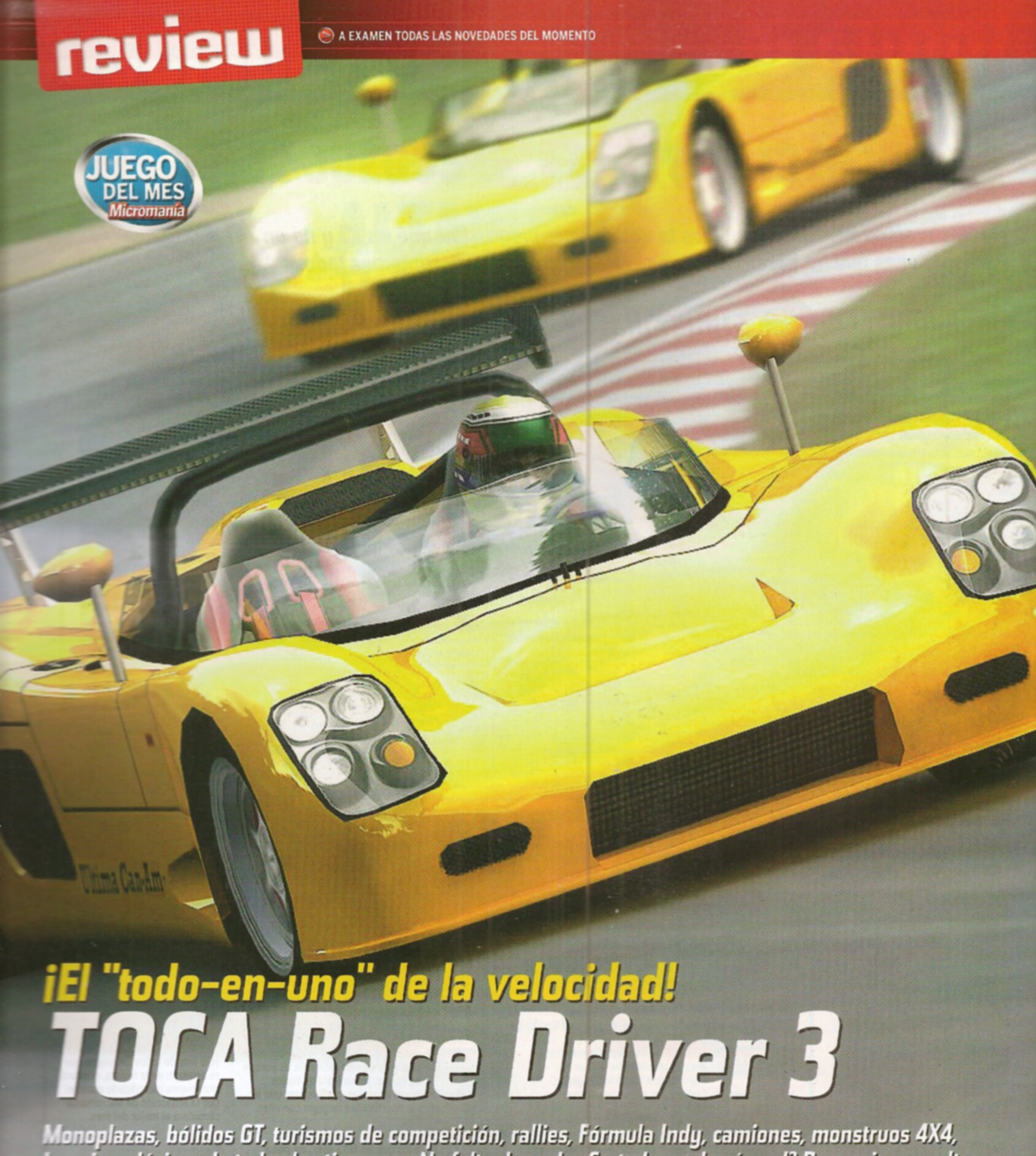
Vamos, que si toda la vida has deseado hacer un viajecito a la Gran Manzana, mejor no te apresures en sacar los billetes, porque es muy posible que con este juego puedas disfrutar de toda la magia de la "ciudad que nunca duerme" sin moverte de la silla frente a tu PC. ■ J.P.V



LA VOZ DE LA CALLE



RECOMPENSAS MONUMENTALES. Además de los objetivos principales habrá objetivos secundarios que responderán a peticiones concretas de los habitantes. De vez en cuando podremos centrar la cámara sobre uno o más ciudadanos y escuchar directamente de sus labios una serie de peticiones, que generalmente son quejas por la falta de de edificios de algún tipo.



¡El "todo-en-uno" de la velocidad!

TOCA Race Driver 3

Monoplazas, bólidos GT, turismos de competición, rallies, Fórmula Indy, camiones, monstruos 4X4, buggies, clásicos de todos los tiempos... No falta de nada ¿Cortadoras de césped? Pues mira, resulta que de eso también tenemos. ¡Que sí, que va en serio!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Velocidad
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Codemasters
- Distribuidor: Proein ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 24 febrero ▸ PVP Rec.: 49,99 €
- Web: es.codemasters.com/games/?gameid=1746
  Información, videos y también trucos y códigos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 3
- **Niveles de dificultad:** 2
- **Número de vehículos:** Más de 50
- **Clases de competiciones:** 35 categorías
- **Número de circuitos:** Más de 60
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-16

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** nVidia GeForce 5900 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6600 o Radeon X600
- **Conexión:** ADSL





▲ El juego es tan espectacular como te puedas imaginar. Modelos detalladísimos, texturas alucinantes, efectos de iluminación de lujo...



▲ Elige tu vehículo de entre un repertorio gigantesco y entra en la competición más emocionante. Tanto si lo tuyo es el realismo como la conducción arcade en «TOCA Race Driver 3» encontrarás un desafío a tu medida.



▲ Adelantar puede ser un problema, porque tus competidores no tienen un pelo de tontos y no te lo van a poner fácil en ningún momento.





▲ No te cansarás de admirar la calidad visual de todos los vehículos, si es que dan ganas hasta de tocar el monitor para arrancarles las pegatinas.

▲ Los vehículos disponibles en «TOCA 3» van desde los más habituales en cualquier competición del motor, como los Clio, hasta otros que no te puedes ni imaginar... ¡Hasta un cortacesped puedes pilotar, si te da la gana!

Los aficionados a la velocidad ya saben que la serie «TOCA Race Driver» es la referencia en cuanto a simuladores automovilísticos se refiere. Para todos los demás, lo mejor es dejar que hablen los números de esta tercera entrega: Más de 50 vehículos basados en modelos reales, con licencia oficial, en 35 categorías automovilísticas que recrean fielmente las competiciones reales, aproximadamente 60 circuitos de todo tipo repartidos por el mundo, efectos de colisiones 100 veces más detallados que en su antecesor... Ahora, que si aparte de números quieres hechos, sólo tienes que seguir leyendo para descubrir lo que se esconde bajo el capó de «TOCA Race Driver 3».

El pilotaje es genial por su grado de control y se adapta a todos los niveles con sus modos de arcade y simulación

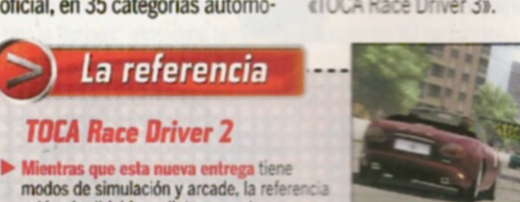
CONDUCE O PILOTA

Para empezar, si eres nuevo en el mundo del motor y las palabras "realismo" y "simulación" te mosquean, estás de suerte, porque una de las novedades de esta tercera entrega es un modo de dificultad "normal" con una clara orientación arcade. Ojo, eso no quiere decir que el coche vaya a ir "solito", pero sus reacciones están tan bien ajustadas que te permite pilotar como un profesional pero, a la vez, dando un gran espectáculo.

Además, el sistema de control es tan intuitivo que hasta con el teclado se puede conducir a la perfección, aunque desde luego es recomendable un conjunto de volante y pedales, sobre todo para los pilotos con experiencia que elijan el modo de dificultad "simulación", en el que las reacciones de coche son extrema- ▶▶

La referencia

TOCA Race Driver 2



- Mientras que esta nueva entrega tiene modos de simulación y arcade, la referencia está más dirigida a pilotos expertos.
- La IA es excelente en ambos títulos, pero en «TOCA 3» se ha vuelto más humana e impredecible.
- En «TOCA 3» hay más modos de juego y posibilidades de configuración.







▲ También hay un hueco para los amantes del tuning, que van a disfrutar con la instalación de kits de mejora de todo tipo.



▲ La tensión y la adrenalina están garantizadas en todo momento, porque todas las carreras están plagadas de efectos visuales de roces, explosiones del tubo de escape, frenos al rojo vivo y las huellas de los derrapes sobre el asfalto.



▲ Los circuitos sacados de los todos los rincones del mundo se han recreado con todo lujo de detalles y al milímetro utilizando la más avanzada tecnología GPS.



▲ Siempre tienes la posibilidad de adelantar subiéndote por los pianos, pero, al igual que en las competiciones reales, no debes abusar de recortar las curvas o serás sancionado.

FESTÍN DE AUTOMOVILISMO

LA CANTIDAD DE CATEGORÍAS recreadas es literalmente gigantesca y abarca desde monoplazas o turismos hasta camiones, rallies, buggies, 4x4, GT y muchos más. Lo bueno del caso es que el realismo del juego es tan impresionante que cada tipo de vehículo transmite unas sensaciones completamente diferentes, lo que en la práctica es como si tuviéramos muchos juegos diferentes en uno.

▶▶ damente realistas. Y es que el motor de física es capaz de manejar cientos de variables, desde la superficie del trazado, hasta la climatología, los daños, los reglajes... para conseguir unas sensaciones sencillamente increíbles.

Pero no creas que para subir al podio basta con dominar la técnica de la conducción, porque también tienes que estar pero que muy al loro de tus rivales. Su destreza va creciendo con el nivel de dificultad y la categoría de la competición, pero en todos los casos poseen una IA agresiva, más humana que nunca, así que prepárate a esquivar las salidas de pista y accidentes provocados con toda intención por tus osados rivales.

UNA CARRERA PROFESIONAL

A la hora de ponernos al volante nos encontramos con tres modos de juego diferentes. Por un lado están la "carrera profesional" –en la que accedemos a las diversas categorías completándolas secuencialmente– y el modo simulación, con opciones como la "carrera rápida" y la "contrarreloj". Pero si quieres vivir de lleno el mundo de la competición el modo "gira mundial" aporta ese toque de aventura marca de la casa de la serie «TOCA». El objetivo es forjarnos una carrera de piloto profesional en la disciplina elegida y para ello contamos con unas excelentes secuencias cinemáticas que nos meten de lleno en el ambiente "racing" y con un manager que nos va







▲ El sistema de repeticiones te permite disfrutar una y otra vez de tus carreras más espectaculares, aunque no hubiera estado de más que incluyera alguna opción más de reproducción.



▲ El realismo es casi absoluto, así que el "juego sucio" de dar toques está más o menos permitido según la categoría, pero, eso sí, debes ser un maestro para no dañar tu vehículo y quedarte fuera de la carrera.

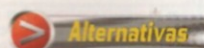
¿Ya te has cansado de la Fórmula 1? Pues te quedan otras 34 categorías con las que seguir pisando a fondo

contando todos los detalles de los coches, el estilo de la competición, consejos, etc.

FÓRMULA DE LUJO

Por lo demás, toda esta jugabilidad no podría haberse puesto en práctica sin un colosal motor 3D que además de regalarnos la vista con coches y circuitos con una calidad gráfica fotorrealística sin precedentes, nos transmite una sensación de velocidad indescriptible. Todo ello con una admirable optimización, que lo hace funcionar con garantías hasta en equipos de gama media baja. Y a eso, hay que añadir también un sonido 5.1 excepcional con efectos de un realismo estremecedor y un posicionamiento 3D fantástico.

«TOCA Race Driver 3», es evidente, nos ha entusiasmado en todas las facetas claves del género, pues posee un pilotaje apasionante, una jugabilidad de otra galaxia, una IA de campeonato, unos gráficos y un sonido de vanguardia y una sensación de velocidad perfecta. Todo eso junto hace que la experiencia de juego sea tan intensa que te entrarán ganas de ponerle escobillas limpiaparabrisas al monitor. ¿Te atreverás a pilotarlo? ■ A.T.I



Alternativas

- **NFS Most Wanted**
  Descubre el apasionante mundo del tuning, las carreras underground y la velocidad arcade.
  ▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 94
- **Moto GP 3**
  Si ves que te sobran dos ruedas, no dejes de probar el mejor simulador de motociclismo disponible.
  ▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 91



▲ La variedad es total. Muy poco o nada tiene que ver pilotar un pequeño kart con ponerte al volante de un camión de 50 toneladas.

VELOCIDAD EN VENA





LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD es tan extrema que pondrá a prueba tus reflejos y sangre fría para no frenar antes de tiempo. Y es que además del fulgurante motor 3D las cámaras subjetivas trasladan los rebotes de las suspensiones. Olvídate del típico efecto de otros títulos que parece que controlas un coche que se desliza, aquí sientes que realmente vas rodando.

EL SONIDO también dispara la sensación de velocidad con el ruido de rodamiento de los neumáticos o el sonido del viento estrangulado cuando pasamos por debajo de los puentes que cruzan el circuito. En el rugido de cada motor hasta se distingue el soplado del turbo o una avería en la culata. Y es una delicia escuchar el engranaje de la caja de cambios o el chirrido de los frenos.

Nuestra Opinión

***REVOLUCIONA LA VELOCIDAD** con una realización técnica fuera de serie y una jugabilidad enorme que se adapta a todos los niveles de destreza. La variedad de contenidos es tan grande, además, que tienes juego para hartarte.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El sistema de control es genial, tanto en el nivel realista como en el arcade.
- La sensación de velocidad es alucinante. No se puede ser más realista.
- Miles o ¡millones! de horas de juego.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Las repeticiones de la carrera tienen pocas opciones de reproducción.
- Ya puestos ¿por qué no hay motociclismo?

MODO INDIVIDUAL

▶ DEMUESTRA QUE HAS NACIDO PARA LA VELOCIDAD aceptando el desafío de ser el mejor en 35 categorías diferentes. Técnica y jugabilidad por todo lo alto.



MODO MULTIJUGADOR



▶ LAS CARRERAS MÁS DIVERTIDAS Sí, la IA está muy bien, pero no hay nada como los piques con los colegas y hacerles pasaditas para quedarte con sus pegatinas.

La guerra más táctica

Blitzkrieg 2

¿Un desembarco japonés? Rápido, ponte a cavar trincheras, camufla los carros de combate, levanta empalizadas y pide refuerzos al estado mayor. ¿Y los recursos, dices? Olvídate de eso, ¡estás en guerra!



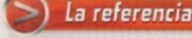
▲ **Los escenarios del juego muestran un diseño táctico muy pensado, además de ofrecer una ambientación de lo más realista.**

Juegos de estrategia de la 2ª Guerra Mundial hay muchos: sesudos, por turnos, tácticos, espectaculares, facilitos pero poco realistas... y precisamente uno de los principales méritos de la saga «Blitzkrieg» es haberse hecho un hueco con personalidad propia entre tanto estilo y tanta repetición de lo mismo.

RAPIDEZ Y RIGOR

Su secreto es sencillo: mezclar un sistema de juego muy enfocado a la táctica –o sea, descargado de gestión de recursos, construcción de edificios y otras zarandajas– con un enorme despliegue de unidades, cada una con montones de acciones disponibles. Vamos, que vas a tener que "estudiar" para sacar adelante las misiones.

Pero vayamos por partes... «Blitzkrieg 2» te pone en la piel de un oficial de cualquiera de las tres superpotencias implicadas en la 2ª Guerra Mundial, a saber: Alemania, los Estados Unidos y la Unión Soviética. Cada uno de estos bandos tiene su propia campaña –ambientadas en su correspondiente frente de la gue-



La referencia

Blitzkrieg

- **Los dos plantean un sistema táctico** sin gestión de unidades y centrado en el combate.
- **La diferencia que más salta a la vista** es el nuevo apartado gráfico en 3D de «Blitzkrieg 2».
- **En «Blitzkrieg 2»** no puedes reemplazar las bajas en combate, como sucedía en «Blitzkrieg», aunque sí puedes pedir refuerzos.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** Nival Interactive/CDV
- **Distribuidor:** Planeta Interactive **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** ***www.cdv-blitzkrieg.com*** Bastante completa, con sección de noticias, descargas y foro

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** 3 (EEUU, Alemania, Unión Soviética)
- **Unidades:** 250
- **Tipos de unidades:** Tierra, mar y aire
- **Editor:** Sí
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-8

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2.8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 320 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Conviértete en un comandante de campo y cumple con tu misión, pero cuidado, para alcanzar el éxito tendrás que saber bien las virtudes y defectos de tus unidades. ¡Y hay 250 distintas!



▲ El nuevo motor 3D del juego introduce nuevos aspectos tácticos en la serie.



▲ Para ocupar las poblaciones hostiles tendrás que luchar calle por calle.



▲ A medida que vas superando misiones puedes asignar comandantes a los distintos cuerpos de tu ejército para que suban su experiencia y sean mejores combatientes.



▲ El apoyo de la aviación es fundamental en casi todas las misiones. Un bombardeo a tiempo puede darte la victoria... o la derrota.

rra–, divididas a su vez en cuatro episodios. En estos episodios vas superando una serie de pequeñas misiones para terminar disputando una batalla histórica a gran escala. Tu trabajo, básicamente, es organizar los efectivos que se te asignan para cumplir los objetivos de la misión.

Las misiones son muy claras y su dificultad aumenta progresivamente. Al principio, seguro que te apañas con avanzar en plan "tengo más tanques que nadie", pero luego te verás obligado a recapacitar sobre tu estrategia de juego y aquí es donde la cosa comienza a ponerse interesante.

Dejando a un lado los refuerzos, que tendrás que pedir con bastante prudencia porque se acaban antes de que te des cuenta, cada unidad tiene unas estadísticas específicas y unas habilidades especiales que conviene tener bajo control (la infantería lanza granadas o cava trincheras, los tanques se parapetan...). Por si todo esto fuera poco contarás además con apoyo aéreo: aviones de exploración, cazas y bombarderos de devastadores efectos, que podrás manejar directamente para coordinar tus fuerzas hacia la victoria definitiva. ▶▶

Dirige a tus tropas y llévalas a la victoria, en múltipes batallas históricas de la Segunda Guerra Mundial

OBJETIVO: BIRMANIA



ATAQUE Y DEFENSA. Todas las misiones del juego se estructuran en dos tipos: aquellas en las que tienes que atacar y aquellas en las que tienes que defender. Normalmente los objetivos cambian, a veces se trata de tomar una posición, o de recuperar un prototipo capturado por el enemigo, o establecer contacto con un contingente rodeado... pero el resultado es siempre el mismo: tienes que realizar una incursión en territorio enemigo o bien soportar una serie de embestidas sin perder la posición.



▲ El juego reproduce los frentes más importantes de la Segunda Guerra Mundial, como el del Pacífico, el de Francia, el del Norte de África o el de Rusia. Podrás combatir en las principales batallas de cada uno de ellos.



▲ Cada uno de los ejércitos enfrentados tiene sus propias unidades, diferentes a las del resto.

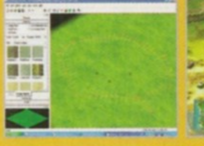


▲ Las explosiones son espectaculares. Pero, ojo, mucho cuidado si te pillan cerca.



▲ En el juego se suceden las misiones nocturnas y diurnas, y también cambia el clima. ¿Qué tal una batalla pasada por agua?

MÓNTATE TU PROPIA GUERRA





EL EDITOR. El juego incluye un potente editor para diseñar mapas y misiones, aunque por desgracia en el manual en papel no se dice una palabra acerca de él. Al instalarlo, eso sí, se crea en tu disco duro un PDF con el manual específico del editor, de 137 páginas y –hay que fastidiarse– en inglés.

LA POTENCIA SIN CONTROL... En fin, que es una pena que una herramienta tan útil nos llegue en estas condiciones. Porque encima en la caja se anuncia "un manual completo en el CD" para el editor de niveles. Claro que nadie dice que está en inglés. En fin, que el que esté interesado en utilizar el editor tendrá que ponerse las gafas traductoras y echarle muchas ganas... ¡Ay!

> *Los 250 tipos de unidades diferentes hacen de éste uno de los juegos más completos –y complejos– del género*

MENUDA EXPERIENCIA

Al final de las misiones, según las bajas y la efectividad, en general, de tu labor, se te otorgan puntos que te permiten asignar comandantes a los distintos batallones de tus tropas. Con ellos puedes ir subiéndolas de nivel hasta convertir a tu ejército en una auténtica máquina imparable.

Por si todo esto fuera poco el juego tiene tantas unidades que se hace necesario consultar... ¡una enciclopedia! (incluida en el juego, en plan «Civilization»). Y más te vale hacerlo, porque aunque las misiones son intuitivas y directas, te estrellarás una y otra vez con el enemigo si no sabes lo que tienes entre manos. ¿Que no te lo crees? Pues ya nos dirás cómo vas a gestionar las 250 unidades históricas incluidas, de las que 60 son tipos distintos de infantería. ¡Lo nunca visto!

MÁS BONITO

Quizá el talón de Aquiles de la serie hasta ahora era su apartado gráfico, en 2D y algo anticuado ya para los tiempos que corren. Pero eso también se ha resuelto en «Blitzkrieg 2», que incorpora un aspecto mucho más espectacular, en tres dimensiones, con zoom y libertad de cámara y con estupendos efectos visuales que casi te harán saltar de la silla cuando destruyas una unidad enemiga y la veas explotar. Probablemente el nivel de zoom podría ser mayor o las unidades más grandes, pero lo cierto es que el juego tiene la virtud de no resultar nunca incómodo en ninguna de sus perspectivas, y eso, en un título de estrategia con cámara libre, no está nada mal.

Como ves «Blitzkrieg 2» ofrece mucha diversión aunque sin abandonar el rigor que, pensamos, debe existir en todo juego que se autoproclame histórico. Una fórmula "secreta" que no defraudará a nadie. ■ L.E.C.

Alternativas

• Panzers II
El mismo estilo, también táctica en tiempo real, con un apartado gráfico espectacular.
▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 93

• BiA: Earned in Blood
Controla un grupo de soldados de la 2ª Guerra Mundial en un increíble juego de acción táctica.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 95

Nuestra Opinión

VICTORIA O MUERTE. *Vive toda la emoción de dirigir unidades militares absolutamente realistas en la Segunda Guerra Mundial en cualquiera de los tres bandos principales. Si te gusta la estrategia no podrás vivir sin él.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La enorme cantidad de unidades.
- Es rápido, directo, accesible y, sin embargo, requiere mucha estrategia.
- La enorme interacción con los elementos del mapa.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El manual del editor viene sin traducir.
- Se podrían haber hecho las unidades un poco más grandes.

MODO INDIVIDUAL

▶ **TREPIDANTE.** *Las campañas enganchan poco a poco aumentando progresivamente la dificultad. Y las batallas históricas a gran escala son alucinantes.*



85

MODO MULTIJUGADOR



88

▶ **PARA VOLVERTE LOCO.** *El multijugador te obliga a combinar velocidad y estrategia en un torbellino de diversión. No sabrás por dónde te vienen los tiros.*

¡Ponte medallas!

Torino 2006

Lo de "lo importante es participar" está bien, pero reconoce que lo que todos queremos son medallas. Como no parece que nuestros representantes vayan a traerse muchas de Turín, te va tocar a ti arrimar el hombro.



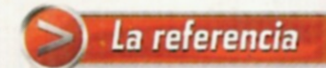
▲ **Los ocho deportes incluidos cubren una gran parte de los eventos que se celebrarán este año en las Olimpiadas de Invierno de Turín.**

Los 20º Juegos Olímpicos de invierno se celebrarán en Turín del 10 al 26 de febrero y por eso ya tenemos aquí el juego oficial de tan ilustre evento en forma de un completo simulador deportivo que recrea las 8 disciplinas invernales más representativas: descenso y eslalon de esquí, salto de trampolín, esquí de fondo, biatlón, patinaje de velocidad, bobsleigh, trineo y combinada.

APÚNTATE

Si estás pez en deportes de invierno no creas que ese es un problema y este juego no es para ti, porque aunque por desgracia no hay tutoriales interactivos para cada disciplina, el nivel de dificultad es muy bajo y con la explicación de los controles y sistema de juego –a la que puedes acceder en cualquier momento– es relativamente sencillo empezar a jugar. Ayuda lo suyo, eso sí, una mecánica orientada más al arcade que a la simulación.

Obviamente hay unos deportes más complejos que otros, pero en todos ellos el factor común es una forma de jugar sencilla e intuitiva, pues basta con actuar



La referencia

Ski Racing 2006

- **Los dos simulan deportes de invierno** pero «Torino 2006» reproduce un mayor número de pruebas diferentes.
- **El sistema de juego es básicamente arcade** en los dos juegos, aunque en «Torino 2006» hay más opciones y posibilidades.
- **Visualmente «Torino 2006»** es más espectacular que la referencia.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: 49Games/2KSports
- Distribuidor: Take 2 Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,99 €
- Web: www.olympicvideogames.com No estaba operativa en el momento de hacer el análisis

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Deportes simulados: 8**
- **Número de categorías: 15**
- **Modos de juego: 4**
- **Niveles de dificultad: 4**
- **Modos Multijugador:** Hasta 4 jugadores, pero en el mismo ordenador por turnos.

ANALIZADO EN
- **CPU:** AMD Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 800 MHz
- **RAM:** 512 Mb
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1024 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Participa en los próximos Juegos Olímpicos de invierno y demuestra tu maestría en 15 pruebas diferentes. Esquí, patinaje, saltos, trineos... Si es un deporte que se juega cuando hace frío, entonces está en «Torino 2006».



▲ ¿Biatlon? ¿Pero eso es un deporte? Pues parece que sí, y divertido, además.



▲ Cada prueba se controla de manera diferente, pero todas usan un interfaz muy sencillo que suele reducirse a pulsar el botón adecuado en el momento justo o a una mecánica muy similar.



▲ Las repeticiones tienen una realización televisiva muy espectacular.



▲ Las animaciones nos muestran a las claras cómo la alegría se desborda durante la ceremonia de entrega de medallas. ¡Te lo has ganado!

sobre seis teclas –impulso, dirección, equilibrio, apoyarse, agacharse y frenar– y pulsarlas en el momento oportuno siguiendo la acción del deportista y las barras que muestran la velocidad, el ritmo o el equilibrio.

El quid de la cuestión es saberse de memoria la mecánica de simulación de cada deporte y sobre todo ejecutar las acciones en el momento preciso y siguiendo un ritmo marcado por la técnica de cada disciplina. El modo fácil es ideal para ensayar la técnica y no se tarda mucho en conquistar medallas, lo que nos engancha definitivamente y motiva a dar el salto a los niveles de dificultad medio y difícil, más exigentes con el tiempo de reacción y los errores de ejecución.

A TU GUSTO

Los modos de juego permiten competir directamente en la especialidad que quieras en el modo "disciplina individual" o bien participar en los juegos olímpicos, en competición de 15 ó 9 disciplinas. Si no dominas o simplemente no te gustan algunas de las categorías, también puedes crear unos juegos olímpicos a la carta seleccionando tus deportes favoritos para ▶▶

Ocho deportes de invierno y 15 disciplinas para que vivas los juegos olímpicos, pero en casita y sin pasar frío

CENTRIFUGADO DE HIELO



TORBELLINO DE VELOCIDAD en las disciplinas de patinaje, bobsleigh y trineo. La primera es muy exigente con la técnica y el ritmo correcto de balanceo y empuje, sobre todo en las curvas. Por el contrario, tanto en el bobsleigh como en el trineo la clave está en lograr una buena salida con mucho impulso en la fase de empuje, luego sólo hay que vigilar la salida de las curvas para no tocar las paredes. La sensación de velocidad está muy bien conseguida, aunque, eso sí, el sistema de juego es demasiado automático.



▲ En las pruebas de descenso la sensación de velocidad es impresionante. Lo malo es que si te dejas llevar por ella tienes todas las papeletas para acabar empotrándote en un pino. Mejor concéntrate en esquivar los palotes...


▲ Antes de cada prueba recorremos las instalaciones y todo el ambiente para meternos de lleno en la atmósfera.


▲ El esquí de fondo es muy sufrido, pero eso sí, disfrutarás de unos paisajes inolvidables.



▲ Los efectos visuales de los reflejos sobre el hielo son buenísimos, ¡fíjate que bien sale la bandera española sobre la pista!

TÉCNICA Y ANTICIPACIÓN




EL ESQUÍ comprende las disciplinas de descenso y eslalon –con categorías normal y gigante–. Mientras que en el primero prevalece la velocidad en el segundo lo importante es el ritmo de giro y pasar rozando todas las puertas. En el esquí de fondo, a cambio, es esencial la resistencia y saber administrar las fuerzas.

LOS SALTOS de trampolín son la espectacularidad hecha deporte. Hay que impulsarse con fuerza y mantener el equilibrio durante todo el descenso por la rampa, que puede ser de trampolín normal o largo. La clave está en dar el salto justo antes del final del trampolín. Luego durante el vuelo hay que mantenerse equilibrado y apurar el aterrizaje lo más posible.

El juego no destaca por el realismo de la simulación, pero su ritmo frenético lo hace muy divertido

▸▸ asegurarte un buen porrón de medallas. Además, hay una serie de desafíos, llamados "pruebas", que conceden premios extra, como nuevas equipaciones deportivas, si completamos los objetivos propuestos.

VIVE EL ESPÍRITU OLÍMPICO

En «Torino 2006» la medalla de oro se la llevan unos gráficos de categoría. Con texturas de gran definición y un diseño de edificios e instalaciones basados en los reales, el entorno 3D nos traslada tan virtualmente a las estaciones de esquí, palacios de hielo y trampolines que, por momentos, te entra hasta frío y ganas de ponerte la bata. Los deportistas también están muy bien hechos y sus animaciones son perfectas, incluso una escuela de deportes de invierno podría emplear el juego como material didáctico. El sonido no es extraordinario pero cumple con su cometido, o lo que es lo mismo, las locuciones de los comentaristas ofrecen bastante información pero están dobladas con desgana.

ROZANDO EL PODIO

«Torino 2006», desgraciadamente, no alcanza la medalla de oro, porque si bien no se le puede discutir que es jugable y engancha bastante, simplifica tanto la mecánica de juego para hacerlo apto para todos los públicos que acaba resultando esquemático y algo repetitivo. Si a eso le sumamos la ausencia de una base de datos real –inexplicable, pues el juego tiene licencia oficial– lo que nos queda es una sensación un tanto agridulce, porque la brillante realización técnica hubiera brillado más dentro de un sistema de juego más realista.

A cambio, si lo que buscas es una simulación entretenida, emocionante y sin complicaciones, tírate a tumba abierta con «Torino 2006», acertarás. ■ A.T.I

Alternativas

• Pro Evolution Soccer 5
Probablemente el simulador futbolístico más realista del mercado. Eso sí, aquí no hay nieve.
▸ Más inf. MM 130 ▸ Nota: 89

• NHL 2006
El hockey hielo es también deporte olímpico. Disfrútalo con este extraordinario simulador.
▸ Más inf. MM 130 ▸ Nota: 89

Nuestra Opinión

***BONITO DE VER... Y DE JUGAR.** Su sistema de juego puede resultar excesivamente simplón para los aficionados a la simulación más realista, pero si lo que quieres es diversión y sensación de velocidad, no te defraudará.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Tanto los gráficos como las animaciones son excelentes.
- La mecánica de juego es sencilla y muy adictiva.
- Las repeticiones son espectaculares.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Falta algo más de control en deportes como el trineo o el bobsleigh.
- Nombres ficticios de los deportistas.

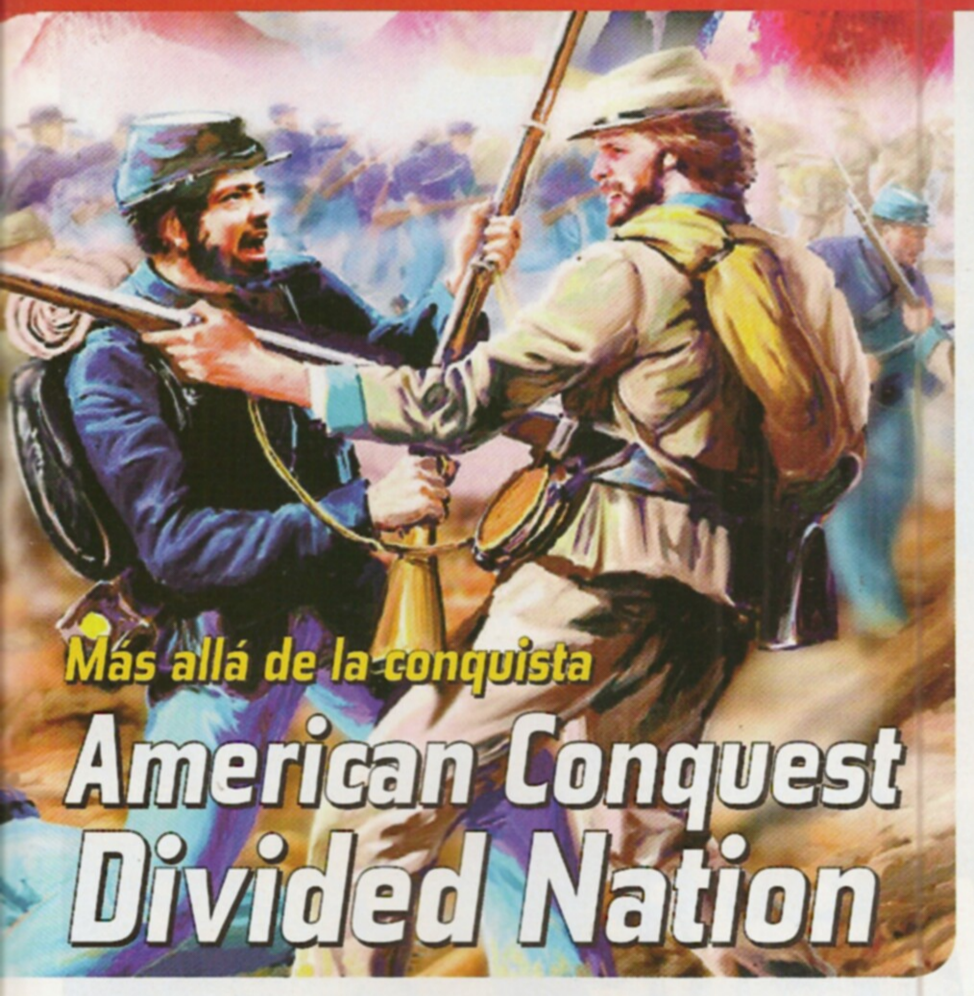
MODO INDIVIDUAL
▸ SUBE AL PODIO y déjate llevar por el gusanillo de la competición. El número de pruebas diferentes garantizan horas y horas de diversión.



MODO MULTIJUGADOR



▸ GANAR A LOS AMIGOS es más reconfortante, lástima que la única opción sea jugar en el mismo ordenador hasta 4 jugadores, pero por turnos.



Más allá de la conquista

American Conquest Divided Nation

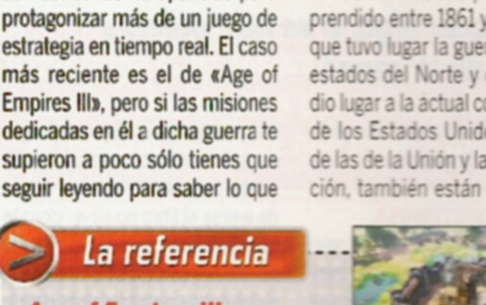
Tras haber unificado el continente de costa a costa no se les ocurre otra cosa que ponerse a guerrear para repartirse el pastel. Pues ya sabes lo que toca, ellos luchan, y tú comandas.

Puede que la Guerra de Secesión norteamericana no sea tan popular como la 2ª Guerra Mundial, pero aun así se las ha apañado para protagonizar más de un juego de estrategia en tiempo real. El caso más reciente es el de «Age of Empires III», pero si las misiones dedicadas en él a dicha guerra te supieron a poco sólo tienes que seguir leyendo para saber lo que «American Conquest: Divided Nation» te puede ofrecer.

HABRÁ BAJAS... ¡Y MUCHAS!

El modo historia para un jugador te traslada hasta el periodo comprendido entre 1861 y 1864, en el que tuvo lugar la guerra entre los estados del Norte y del Sur que dio lugar a la actual configuración de los Estados Unidos. Además de las de la Unión y la Confederación, también están disponibles las campañas de revolución de Texas y México, lo que eleva a nueve el total de campañas y a cuatro el de facciones controlables en los modos escaramuza y multijugador. Cada bando tiene sus propias unidades, edificios y características, aunque las diferencias en el manejo de cada una no son tan amplias como en otros juegos de estrategia.

El juego usa gráficos en 2D que le dan un aspecto algo desfasado pero que, eso sí, le permiten poner en pantalla miles de unidades simultáneamente. El principal punto negativo está en la ausencia de un tutorial, y es que el juego resulta bastante complejo. Por lo demás, si buscas un juego de estrategia diferente y apartado de la 2ª Guerra Mundial, quizá le encuentres el puntillo. ■ D.M.S.



La referencia



Age of Empires III

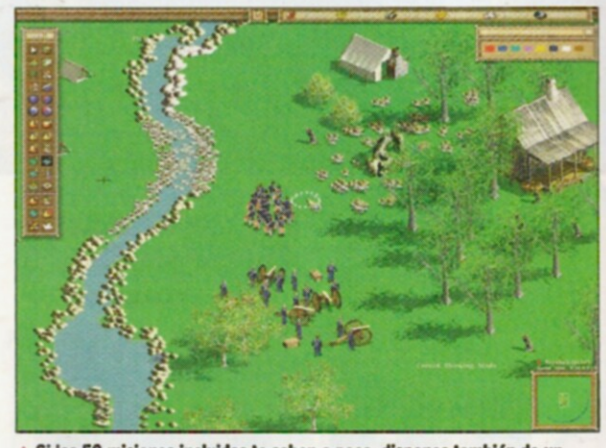
- **Ambos títulos tienen lugar en el continente americano,** aunque «Age of Empires III» abarca más épocas que «American Conquest».
- **«American Conquest»** pone en pantalla un número de unidades mucho mayor que «Age of Empires III».
- **La tecnología de «American Conquest»** está muy por debajo de la referencia.



▲ Con «Divided Nation» puedes combatir en la Guerra de Secesión americana y hacerlo, además, en todos los frentes imaginables.



▲ El juego nos llega a mostrar varios miles de unidades simultáneamente en pantalla, todo un espectáculo, sí, pero también un caos.



▲ Si las 50 misiones incluidas te saben a poco, dispones también de un completo editor con el que hacer escenarios a tu gusto.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Las campañas nos ofrecen retos complicados y variados.
- Que las unidades militares se creen a partir de trabajadores rasos resulta original.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algunos escenarios del modo campaña son muy confusos.
- Se echa en falta un buen tutorial.
- Gráficamente está bastante desfasado.



MODO INDIVIDUAL

▶ **CONFUSO Y COMPLICADO.** *Tiene mucho contenido, pero su control es bastante lioso.*



66

MODO MULTIJUGADOR

▶ **MÁS ORDENADO.** *Las batallas en red son más sencillas de controlar.*

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Revolution of Strategy/CDV
- Distribuidor: Planeta deAgostini Interactive
- Nº de CDs: 1 ■ Lanzamiento: 16 de Febrero
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.americanconquest.com

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Campañas: 9
- Escenarios: Más de 50
- Facciones: 4 (Confederación, Unión, Texas y México)
- Edificios: + de 10 por bando
- Multijugador: Sí (2-8 jugadores)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 2,5 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: ADSL

Un reto para mentes inquietas

Agatha Christie
Y no Quedó Ninguno



Diez personas han sido invitadas, mediante engaños, a una mansión situada en una isla deshabitada. Una a una, están siendo asesinadas. ¿Vas a hacer algo, o es que quieres quedarte con todo el postre de la cena?

Las aventuras de detectives están de moda gracias al éxito de series como "CSI", o "Sin Rastro", y a lo mejor por eso The Adventure Company ha puesto la mirada en los clásicos del género, con una serie de juegos basados en la obra de la famosa escritora Agatha Christie.

«Y No Quedó Ninguno» está basado en la primera novela de la maestra del misterio, que en nuestro país se publicó con el título de "Diez Negritos"

UNA CENA MISTERIOSA

El juego comienza cuando un misterioso anfitrión invita a diez personas, –un juez, un playboy, una maestra, una artista...– para que acudan a una cena en una mansión situada en una isla perdida. A ti te corresponde tomar el papel de Patrick Narracott, el barquero. Uno a uno, los invitados son asesinados, así que no tienes más remedio que encontrar al asesino antes de que acabe con todos. Pero ojo, que lo de leerse el libro no sirve, porque la historia cambia, hasta el extremo de que hay cinco finales diferentes, incluyendo uno alternativo ideado por la propia Agatha Christie.

AVENTURA AL VIEJO ESTILO

A la hora de jugar todo consiste, básicamente, en hablar con los diferentes personajes para obtener

La referencia



Sherlock Holmes y el Pendiente de Plata

- **Los dos nos plantean un desafío similar,** con un estilo de juego (puzzles, diálogos...) casi idénticos.
- **Los personajes de «Sherlock Holmes»** son más realistas, pero en «Agatha Chistie» tienen una personalidad más compleja.
- **«Agatha Chistie»** no es lineal y tiene varios finales diferentes, a diferencia de «Sherlock Holmes».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Aventura gráfica
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: AWE Games/The Adventure Company
- Distribuidor: Proein
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.AgathaChristieGame.com. Con fotos, la demo, datos técnicos y una biografía de la escritora.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Personajes:** 12
- **Ambientes:** 3 (Mansión victoriana, isla y pueblo abandonado)
- **Finales distintos:** 5
- **Guardado:** En cualquier momento
- **Duración:** 15/20 horas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 1,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB



▲ Diez personajes, una isla desierta, una lujosa mansión... ¡Si es que están pidiendo a gritos que los asesinen! Menos mal que ahí estás tú para esclarecer el misterio... exprimiéndote a fondo la cabeza, eso sí.



▲ Lo mejor del juego es la rica personalidad de los personajes.



▲ El inventario permite combinar objetos y acceder rápidamente a las pistas.





▲ La mansión tiene muchos lugares cerrados, pero poco a poco irás conociendo sus secretos. Para ello, las conversaciones son cruciales. Los toques de misterio son la salsa del juego, y los hay a cientos...



▲ Algunas veces puedes mirar por la cerradura o escuchar tras las puertas, para descubrir lo que ocultan los invitados a la reunión.

Interroga a los sospechosos y trastea con los objetos para descubrir quién es el asesino, antes de que mate a todos

pistas y en recoger y combinar docenas de objetos diferentes, o sea, al más puro estilo de las aventuras más clásicas.

Es cierto que técnicamente está algo anticuado, con escenarios 2D, personajes inexpresivos y una música que resulta algo repetitiva, pero el caso es que estas carencias técnicas se cubren con un guión muy cuidado y un desarrollo de personajes fantástico. Tanto es así que durante el juego te encontrarás con múltiples giros en la historia y varias subtramas opcionales. Y aunque el desarrollo es lento, debido a los abundantísimos diálogos, la tensión está tan bien mantenida que, por momentos incluso llegas a dudar de si eres tú mismo el asesino...

UN PROMETEDOR ESTRENO

Por lo que respecta a su contenido, el juego no va nada mal servido. La mansión y la isla tienen docenas de localizaciones, con puzzles, además, que son lógicos y no laberintos, ni acertijos cronometrados que tanto fastidian a los fans. Hay algunos problemas, eso sí, como que los objetos no tienen descripción, así que a veces no sabes lo que coges hasta que no lo examinas en el inventario. Además, en ocasiones, para avanzar tienes que "padecer" largas conversaciones. Con todo, «Y No Quedó Ninguno» es una buena aventura de detectives, que estrena una prometedora saga y que, de momento, nos deja con ganas de disfrutar de las siguientes entregas. ■ J.A.P.

Alternativas

• Fahrenheit
Una acertada mezcla de investigación y minijuegos que te enganchará sin remedio.
▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 90

• Still Life
Persigue a un asesino en serie en dos épocas distintas. Un abuelo y su nieta unidos por el destino.
▶ Más inf. MM 123 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

BUEN COMIENZO DE LA SAGA. No esperes una revolución, pero si te gustan las aventuras clásicas, con un buen argumento y repletas de diálogos y de acertijos, este juego te enganchará hasta la última página... perdón, escena.

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Un guión complejo, no lineal, con sorpresas y varios finales diferentes.
- Los personajes, muy bien perfilados.
- El buen diseño de los acertijos.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Su lento desarrollo y continuos diálogos.
- No puedes saltarte las conversaciones. Además, tienes que ir al inventario para ver qué son algunos objetos.

MODO INDIVIDUAL

▶ *AGATHA ESTARÍA CONTENTA. Técnicamente no destaca, pero la consistencia del guión, la tensión y los giros argumentales hacen que merezca la pena.*



Fantasía y acción de cine

Las Crónicas de Narnia

El león, la bruja y el armario

Te preguntarás qué pueden tener en común un león, una bruja y un armario. Pues así de pronto... nada menos que una serie de siete divertidos libros infantiles, una espectacular película y ahora un juego de lo más movidito.

La gran apuesta cinematográfica de la factoría Disney para las pasadas Navidades no podía quedarse sin su correspondiente juego de ordenador. Al igual que en la "peli", «Las Crónicas de Narnia» narra las aventuras de cuatro hermanos que descubren por casualidad la existencia de un mundo de fantasía en el fondo de un armario mágico. Una vez en Narnia, deberán ayudar al león Aslan a derrotar a la malvada bruja blanca que quiere sumir al país en el invierno eterno. ¿Te unirás al grupo?

EL PODER DE LA FAMILIA

«Las Crónicas de Narnia» es un juego de acción formado por quince niveles que recrean las escenas más espectaculares de la película. Los cuatro hermanos protagonistas deberán luchar contra lobos, ogros, minotauros y un sinfín de enemigos más haciendo uso de una serie de habilidades únicas. Peter es el más fuerte del grupo, Susan se desenvuelve de maravilla con el arco, Edmund es el más ágil de todos, mientras que Lucy puede acceder a lugares inaccesibles para el resto. A esto súmale que cada personaje tiene sus propios "combos" y ataques especiales que podrás comprar a cambio de unas cuantas monedas. Te

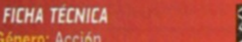
> La referencia

Prince of Persia. Las Dos Coronas

- **La referencia es un juego de acción** y habilidad, mientras que «Narnia» es mucho más arcade.
- **«Las Dos Coronas»** no se basa en ninguna película o libro, pero su argumento bien podría serlo.
- **La jugabilidad en la referencia** es más variada y, además, es un juego muy largo. «Narnia», en cambio, es demasiado corto.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Traveller's Tales/Atari
- Distribuidor: Atari Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,99 €
- Web: *www.narniathegame.com* Una página interesante, aunque todavía le faltan contenidos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 4 (Peter, Susan, Edmund y Lucy)
- **Niveles:** 15
- **Número de enemigos:** + de 70
- **Modo de juego:** Solitario y Cooperativo (en un mismo PC)
- **Objetos ocultos:** Sí
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 3000 +
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB compatible Píxel Shader y Vertex Shader

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB





▲ Si te adentras en el mundo te Narnia te tocará luchar, y mucho, contra un montón de criaturas hasta liberarla de los oscuros propósitos de la bruja blanca. Y si este ogro te parece feo, no quieras ver lo que te espera más adelante.



▲ Lo más destacable de "Las Crónicas de Narnia" es la posibilidad de cambiar de personaje en mitad de la acción según te convenga. Además no debes preocuparte del resto de hermanos, que se las apañan muy bien solos.



▲ Aunque se trata de un juego de acción, hay también pequeños puzzles.



▲ Gráficamente el juego es un espectáculo, sobre todo por los bonitos paisajes.



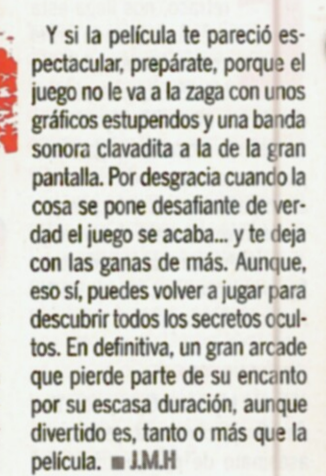
▲ El sistema de combate es bastante divertido. Por ejemplo, si acercas un hermano a otro puedes realizar golpes combinados muy potentes.

Sumérgete en un mundo de fantasía y magia para ayudar a Aslan a derrotar a la malvada bruja y salvar Narnia

preguntarás entonces con qué hermano te quedas. Pues muy sencillo... con los cuatro, porque puedes pasar a controlar cualquier hermano en mitad de la acción mediante la pulsación de una tecla. Aprovechando esta diversidad, también se han incluido puzzles de fácil resolución que casi siempre consisten en utilizar a uno u otro hermano para superar una situación.

DIVERTIDO, PERO BREVE

Es cierto que salvo por el tema de los personajes, el juego recuerda, y mucho, a otros como «El Retorno del Rey», pero oye,



¡y lo divertido que es! Si bien los primeros niveles pueden parecer algo sosos, luego la cosa cambia gracias a un diseño de escenarios muy conseguido y un ritmo de la acción frenético. Al final estás tan metido en la piel de los hermanos que sólo piensas en liberar Narnia de la malvada bruja.

Y si la película te pareció espectacular, prepárate, porque el juego no le va a la zaga con unos gráficos estupendos y una banda sonora clavadita a la de la gran pantalla. Por desgracia cuando la cosa se pone desafiante de verdad el juego se acaba... y te deja con las ganas de más. Aunque, eso sí, puedes volver a jugar para descubrir todos los secretos ocultos. En definitiva, un gran arcade que pierde parte de su encanto por su escasa duración, aunque divertido es, tanto o más que la película. ■ J.M.H

Alternativas

- **El Retorno del Rey**
  También basado en un mundo literario de fantasía, tiene un estilo de juego calcado al de «Narnia».
  ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 84
- **Harry Potter y el Cáliz de Fuego**
  Otro arcade con tres protagonistas, aunque basado en otro libro.
  ▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 71

Nuestra Opinión

¡HERMANOS AL RESCATE! *Recorre el mundo de Narnia a lo largo de quince niveles y líbralo de la bruja blanca usando las habilidades de cada uno de los hermanos. Sí, es un arcade clásico, pero también terriblemente adictivo.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Gráficos y sonidos de cine, incluidas las voces en Castellano.
- Incluye muchos minutos de la peli.
- Poder cambiar de personaje.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Cuanto estás en los niveles más divertidos se acaba.
- Los combates son repetitivos
- Controlarlo con teclado es un lío.

MODO INDIVIDUAL

▶ DIVERTIDO PERO CORTO. *Al final se pone tan emocionante que cuando aparecen con los créditos finales te quedas con ganas de más, pero mucho más.*



Expediente X a la italiana

Martin Mystère Operación Dorian Gray

¿Cómo se consigue ser eterno? Algunos optan por la clonación, escribir un libro o llenarse la cara de potingues... Martin Mystére prefiere los rituales aztecas, pero está por ver si la cosa funciona...



▲ **La ambientación del juego es un calco de la del cómic, así que aquí también visitarás países exóticos, ¡acompañado de un Neardental!**

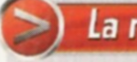
Con algunos meses de retraso, nos llega esta aventura basada en el comic italiano Martin Mystére, que se publica desde los años 80. Mystére es un detective que investiga casos paranormales por todo el mundo, acompañado de su despampanante mujer, Diana, y de su amigo Java, un hombre de Neardental... No preguntes, es complicado, mejor lee los comics.

LA VIDA ETERNA

«Martin Mystère. Operación Dorian Gray» cuenta la historia del asesinato de un científico del M.I.T., que lleva al detective a investigar oscuros rituales aztecas, relacionados con el elixir de la vida eterna. Es una lástima que, entre los cientos de originales historias de la saga, Artematica haya elegido precisamente un argumento muy similar al de «Indiana Jones and the Fate of Atlantis» o «Broken Sword II». Por suerte, la historia es sólida, y tiene giros inesperados.

DELIBERADAMENTE CLÁSICO

El sistema de juego no podría ser más clásico. Todo se controla con



La referencia

Fahrenheit

- **En ambos juegos investigas** asesinatos basados en sucesos paranormales.
- **En «Martin Mystère»** usas objetos, en «Fahrenheit» buscas pistas en las conversaciones.
- **«Martin Mystére»** es lineal y carece de acción, mientras que la referencia tiene finales alternativos y escenas de habilidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- Género: Aventura gráfica
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Artematica/GMX Media
- Distribuidor: Friendware   Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible   PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.gmxmedia.net/mm.* En Inglés. Características, pantallas y trailer. Prescindible.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1
- **Personajes controlables:** 2
- **Ambientes:** Nueva York y Sudamérica
- **Desarrollo lineal:** Sí
- **Guardar:** En cualquier momento
- **Duración del juego:** 10/12 horas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT Platinum 256 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 866 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

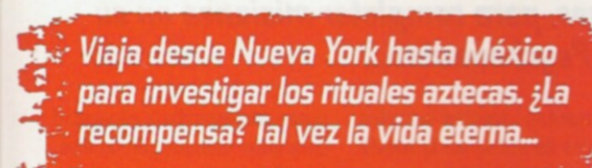
- **CPU:** Pentium 4 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 750 MB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Ponte en la piel de Martin Mystère y descubre el misterio que se encierra tras el asesinato de un prestigioso científico. La cosa no será fácil pero si utilizas la cabeza no tendrás problema para encontrar todas las respuestas.



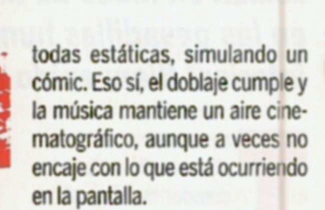
▲ Los giros en la historia irán haciendo que te des cuenta de que no puedes confiar en nadie. Y es que aunque se trata de una aventura lineal, te mantiene en vilo hasta su desenlace.



un cursor que cambia de forma al pulsar el botón derecho, para examinar o recoger objetos y hablar con los personajes. Cada escenario tiene un montón de objetos que se pueden examinar, aunque -y éste es su principal fallo- sólo una mínima parte se pueden coger. Esto significa que pasas la mayor parte del tiempo leyendo descripciones de objetos inservibles. Y es que, ¿para qué quieres saber que una estatua "parece pesada y es bastante fea" si ya lo ves y no la vas a usar? Por suerte, esto se compensa con unos puzzles muy bien pensados que animan a seguir.

DE OTRA ÉPOCA

En el apartado técnico, «Martin Mystère» es casi una reliquia. Los fondos, dibujados a mano en 2D, son preciosos, pero estáticos. Los personajes secundarios apenas se mueven, el protagonista, modelado en 3D, camina mecánicamente y las escenas son casi todas estáticas, simulando un cómic. Eso sí, el doblaje cumple y la música mantiene un aire cinematográfico, aunque a veces no encaje con lo que está ocurriendo en la pantalla.



El caso es que, si no te importan estas limitaciones y te gusta que las aventuras creen ambiente por medio de las descripciones de objetos y lugares, pasarás buenos ratos con «Martin Mystère», ya que los puzzles son atractivos y perfectamente lógicos, y la historia tiene todo el sabor de un buen cómic. ■ J.A.P

Alternativas

- **Nibiru. El Mensajero De Los Dioses**
  Otra aventura de corte clásico, pero técnicamente muy superior.
  ▶ Más inf. MM 133 ▶ Nota: 71
- **Broken Sword III**
  Un argumento muy similar, pero con una puesta en escena mucho más actual y un diseño genial.
  ▶ Más inf. MM 107 ▶ Nota: 90



▲ Los escenarios están repletos de detalles, es como jugar dentro de un cómic.



▲ Hay que registrar cada sala a conciencia para dar con objetos ocultos.



▲ En casi todas las pantallas hay un personaje con el que hablar. La traducción es buena y el doblaje, en general, mantiene un buen nivel.

Nuestra Opinión

***¿CLÁSICO O ANTICUADO?* «Martin Mystère» es un homenaje a las aventuras de los noventa, con una gran historia y puzzles interesantes, pero con una tecnología anticuada y descripciones demasiado largas. Sólo para fans del género.**

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Por fin, un juego basado en uno de los grandes del comic europeo.
- Historia original y con giros inesperados.
- Los puzzles son lógicos y divertidos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El sistema de juego es anticuado y la tecnología está muy desfasada.
- Hay demasiadas descripciones de objetos que no se utilizan.

MODO INDIVIDUAL

▶ *LIMITADO, PERO ENTRAÑABLE.* ***No es nada del otro mundo técnicamente, pero la historia está bien ambientada y tiene ingeniosos puzzles que resolver.***



¡Usa la cabeza, chaval!

Psychonauts

Estamos acostumbrados a manejar agentes secretos que se cuelan en nidos de terroristas. Pero, ¿qué te parece infiltrarte en las pesadillas humanas, para completar misiones en su interior? Bienvenido a «Psychonauts»...

La referencia

Beyond Good & Evil

- «Psychonauts» es un juego de acción, precisión y plataformas, mientras «Beyond Good & Evil» opta por una acción más directa, apostando por el combate.
- Ambos juegos nos sumergen en universos de lo más peculiar y realmente originales.
- El argumento y los diálogos son vitales para dar credibilidad a la acción, en los dos juegos.

Tras cuatro años de silencio, Tim Schafer, creador de «Day of the Tentacle», «Full Throttle» y «Grim Fandango», regresa con una original aventura de plataformas. ¿Estará a la altura de sus predecesores?

¡QUIERO SER PSICONAUTA!

En «Psychonauts» encarnas al joven Razputin, que se ha colado en el campamento de los Psiconautas, agentes secretos capaces de entrar en la mente humana. Raz se verá inmerso en una conspiración para controlar el mundo mientras sus amigos son convertidos en zombies que sólo quieren ver la tele...

UN AGENTE MUY ATAREADO

«Psychonauts» es, en la práctica, una mezcla de aventura y plataformas. Schafer, considerado el Tim Burton de los videojuegos, posee una legendaria capacidad para crear mundos con un diseño artístico único, guiones absorbentes y diálogos desternillantes. Y justamente esos son los puntos fuertes de «Psychonauts».

De entrada tienes que explorar el campamento y hablar con profesores y aprendices, pero en el momento en que entras en la mente de otros personajes, el juego se transforma en un plataformas donde recorres niveles

INFOMANÍA

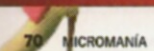
FICHA TÉCNICA
12+
- Género: Aventura/Plataformas
- Idioma: Inglés (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Double Fine/Majesco
- Distribuidor: THQ
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 44,95 €
- Web: www.psychonauts.com. En inglés. Pantallas, minijuegos y mucho más.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: 1
- Personajes controlables: 1
- Niveles: 35
- Poderes: 16
- Grabar partida: En cualquier momento
- Minijuegos: Sí

ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 3,4 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon X850 XT Platinum 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 3,75 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 4 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB





▲ En «Psychonauts» manejas al aprendiz de agente secreto Raz, que debe colarse en la mente de todo bicho viviente, para descubrir quién está lavando los cerebros de los psiconautas.



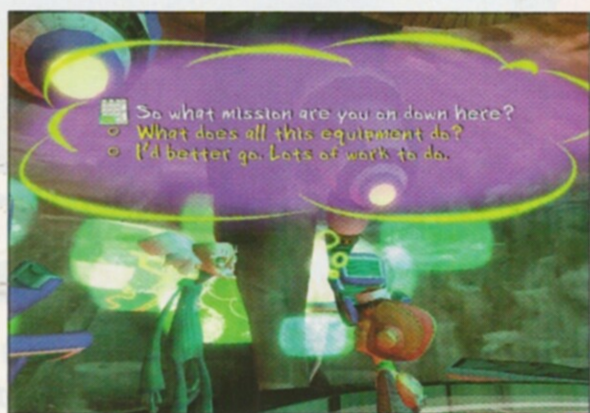
▲ Los niveles son completamente diferentes unos de otros: tendrás que salir vivo de un campo de batalla, subir hasta la cima de una discoteca gigante, convertirte en Godzilla, o combatir a un toro a ritmo de flamenco...



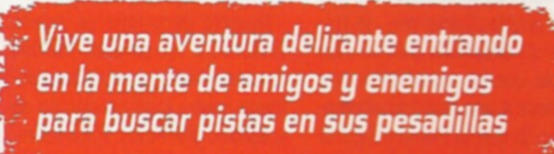
▲ Los jefes finales son muy divertidos, como este "censor de ideas".



▲ El control con teclado y ratón es correcto, pero es mejor un gamepad.



▲ Al hablar con los personajes, descubres pistas y abres nuevas zonas, pero es cuando entras en las mentes cuando la acción se desparrama.



combatiendo los miedos que pueblan cada cerebro. Raz puede pegar "manotazos" o hacer de equilibrista y, a medida que sube de rango, gana poderes como la telequinesia o la levitación. Cada nivel, además, incluye tareas opcionales, como recoger puntas de flecha o fragmentos de pensamientos para obtener poderes o comprar objetos...

DO YOU SPEAK ENGLISH?

Tanto la calidad artística del juego como la técnica son muy elevadas, con unos gráficos detallados, buenos efectos especiales, música pegadiza y unas voces muy bien interpretadas. Es cierto que el control sería mejorable, pues a veces resulta complicado apuntar y la cámara puede desconcertar en momentos puntuales, pero son problemas menores, ya que la dificultad está muy ajustada. Por desgracia, no ha sido traducido y eso sí que es un auténtico sacrilegio, ya que el juego tiene algunos de los mejores diálogos de los últimos tiempos.

En un mundo más justo «Psychonauts» debería ser un estandarte de los videojuegos: no es violento ni machista, derrocha talento y fomenta la imaginación. Pero basta con seguir su trayectoria en USA o comprobar cómo se ha editado en España para darse cuenta de que, quizá, la industria no se merece juegos tan rematadamente frescos y originales. Pero si tú crees que no es así, no lo dudes y hazte con él. ■ J.A.P.

Alternativas

• Armed & Dangerous
Desternillante juego de acción con mucho humor negro y situaciones muy originales.
▶ Más inf. MM 109 ▶ Nota: 86

• Sonic Heroes
Algunos niveles se parecen a los de «Psychonauts», pero son mucho más simples.
▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 75

Nuestra Opinión

ORIGINAL, IMAGINATIVO Y MUY DIVERTIDO. *La genial puesta en escena hace que te enganches sin remedio, hasta descubrir lo que ocurre en el campamento de los Psychonauts. Otra obra maestra del gran Tim Schafer.*



LO QUE NOS GUSTA

- El diseño artístico es sensacional. ¡Una obra de arte!
- El argumento es original, tronchante y absorbente, querrás completar el juego para conocer el final.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Tragedia: ¡No está traducido!
- En algunas fases tienes que visitar ciertos escenarios demasiadas veces.

MODO INDIVIDUAL

▶ UNA MEZCLA MUY ATRACTIVA. *La fusión de la aventura clásica con las plataformas da lugar a un juego irresistible, por desgracia, en inglés.*



La Guerra Mundial se alarga

World War Zero

Resulta que la Primera Guerra Mundial no terminó en 1918, sino que continuó otro 50 años más, hasta bien entrados los 60. Vamos, que lo mejor será que la llamemos la Única Guerra Mundial, ¿no?



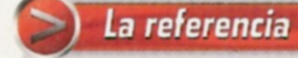
▲ **El arma más espectacular del juego es sin duda el lanzallamas. Eso sí, ten cuidado con él en las habitaciones pequeñas o te chamuscarás hasta las cejas.**

Vamos despacito, que la historia tiene miga. Hace casi cuatro años apareció para PC «Iron Storm». Poco después se realizó una adaptación de ese juego para PS2 que se llamó «World War Zero». Pues bien, el juego que nos llega ahora es una conversión casi exacta de esta versión de PS2. ¿Confuso? Pues sí, bastante.

UN GIRO A LA HISTORIA

«World War Zero» es un juego de acción en primera persona en el que tu objetivo es recorrer laberínticos escenarios llenos de pasillos plagados de enemigos que acechan tras cada esquina y tras cada puerta. Como veis, se trata de un desarrollo mucho más simple que su argumento, que nos lleva a una realidad alternativa en la que la Primera Guerra Mundial no acabó en 1918, sino que continuó hasta 1964, que es cuando tiene lugar la acción.

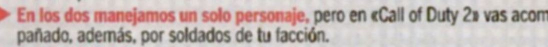
Nuestro personaje es James Anderson, un soldado de las fuerzas aliadas que lucha en solitario contra todo un ejército de soldados alemanes. Para terminar con ellos dispones de hasta



La referencia

Call of Duty 2

- **Ambos son juegos de acción bélica,** pero la ambientación de la referencia es mucho más realista que la de «World War Zero».
- **En los dos manejamos un solo personaje,** pero en «Call of Duty 2» vas acompañado, además, por soldados de tu facción.
- **«Call of Duty 2»** es, técnicamente, muy superior a «World War Zero».



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Ref. Entertainment/ Rebellion
- Distribuidor: Ludis Games/Filmax
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.ludisgames.com

Apenas si se incluyen unos cuantos datos del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 16
- **Armas:** Más de 10 (rifles, metralletas, pistola, lanzallamas,...)
- **Tipos de granadas:** 4 (racimo, fragmentación, alucinógena y de gas)
- **Jefes finales:** 1
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD64 3,5 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800GT 256MB

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 1256 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 64MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Por si fuera poco una guerra de más de 50 años, resulta que tú eres el único que puedes conseguir que acabe derrotando a todo el ejército alemán. Más te vale llevar munición de repuesto, porque esto te va a llevar un ratito.



▲ El diseño de los enemigos es bastante original, pues combina los uniformes clásicos de la Guerra Mundial con elementos futuristas. Desgraciadamente, no son muy listos, no se cubren y apenas sí se mueven.



▲ El juego está repleto de trincheras claustrofóbicas y estrechos pasillos.



▲ En todo el juego sólo podemos enfrentarnos a un enemigo final. Una pena.



▲ Para vencer al todopoderoso ejército alemán tu misión te llevará hasta el mismísimo Reichstag, en pleno corazón de Berlín.

Acción sin adornos: Avanza tras las líneas enemigas y pon fin de una vez por todas a una guerra de 50 años

12 armas, desde la pistola o el rifle de precisión, hasta metralletas, un rifle semiautomático, un lanzagranadas, un lanzallamas o una poderosa 'minigun'.

El juego se compone de 16 misiones que nos llevan desde las trincheras del frente hasta el Reichstag, en el mismísimo corazón de Berlin, pasando por un campo de concentración, una fábrica de armas o un tren en marcha.

CONVERSIÓN DE CONVERSIÓN

Las circunstancias que rodean a este título son peculiares, ya que es una conversión de una versión de consola de un juego de 2002, así que no es de extrañar que técnicamente no se encuentre a la altura de otros títulos actuales. Esto se traduce en unos personajes algo toscos y en escenarios no muy espectaculares y sin demasiados detalles, con texturas de poca calidad y sombras y luces muy poco realistas.

En el lado positivo hay que decir que el juego está completamente localizado a nuestro idioma, pero en el negativo destaca que se ha eliminado por completo el modo multijugador, lo cual es incomprensible y casi imperdonable en un juego de acción para PC.

Desde luego, si lo que buscas es disfrutar de un juego de acción rápido, sencillo y desenfadado, y con un argumento original e interesante, pocas ofertas vas a encontrar al precio de «World War Zero». La elección, claro, es solamente tuya. ■ D.M.S

Alternativas

• ***BiA. Earned in Blood***
Otra aproximación a la estrategia, en la que controlas un grupo de soldados en la 2ª G.M.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 95

• ***F.E.A.R.***
Hoy por hoy, no hay otro juego de acción mejor. Eso sí, su ambientación no es bélica, sino terrorífica.
▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 99

Nuestra Opinión

APUNTA Y DISPARA. ***No hace gala de una tecnología puntera ni de un motor físico de escándalo pero cumple con su misión de entretener sin complicaciones. Además el precio es muy asequible, aunque al no tener multijugador se queda corto.***

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La variedad de armas.
- La ambientación cambia mucho en cada misión: trincheras, edificios, un tren, una planta química....

LO QUE NO NOS GUSTA
- Técnicamente está algo desfasado.
- Que se haya suprimido el modo multijugador al realizar la conversión.
- Es posible que se te haga corto.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***ALGO ESCASO. Las 16 misiones son algo cortas y todas plantean el mismo reto, sin puzzles ni quebraderos de cabeza y tan sólo un jefe final.***



A ver, ¿qué apostamos?
80 Días

La moda de "versionar" novelas de Julio Verne da una alocada vuelta de tuerca con esta extraña aventura. ¿Has visto a unos escoceses promocionando sus falditas en pleno Egipto?



▲ Ochenta días de allá para acá, tras los pasos del protagonista de la novela de Julio Verne. Como tienes prisa, ¿porqué entretenerte en retos secundarios?

En los últimos años, las aventuras clásicas han ampliado su mercado y, al parecer animada por los buenos augurios, Frogwares ha intentado evolucionar el género, tomando ideas de títulos como «Splinter Cell» o «G.T.A: San Andreas», ¡casi nada!

DISPARATADO

Como habrás adivinado, «80 Días» está inspirado, aunque sólo tangencialmente, en "La Vuelta Al Mundo en 80 Días". Tu papel es el de Oliver Lavisheart, que debe recuperar cuatro inventos en ochenta días. Para ello visitarás cuatro ciudades: El Cairo, Bombay, Yokohama y San Francisco, en tres medios de transporte: un tren, un dirigible, y un barco.

El caso es que la historia transcurre 30 años después del viaje de Phileas Fogg –incluso sigues su rastro– y por tanto, ¿qué sentido tiene repetirlo en los mismos días? Por desgracia, los agujeros en el argumento son constantes: por ejemplo, el primer personaje que encuentras, un escocés, te pide que le ayudes a promover el uso de faldas escocesas y sin más razones te encuentras

La referencia

Fahrenheit

- **Ambos juegos intentan renovar la aventura,** pero la referencia ha tenido más acierto.
- **En «Fahrenheit»** hay escenas de acción, inexistentes en «80 Días».
- **El argumento y los puzzles** resultan más coherentes y completos en nuestra referencia. Además, el diseño del control es más acertado.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3
- Género: Aventura
- Idioma: Castellano (Textos) e Inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Focus/Frogwares
- Distribuidor: Nobilis Ibérica Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.80days-game.com. En inglés. Características, demo y foro.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de personajes:** 100
- **Ambientes:** Egipto, India, Japón y América.
- **Vehículos controlables:** 10
- **Tipos de puzzles:** habilidad, palancas, juegos de mesa.
- **Duración del juego:** 10/12 horas
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 a 3,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon X850 XT Platinum 256 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB con soporte T&L hardware

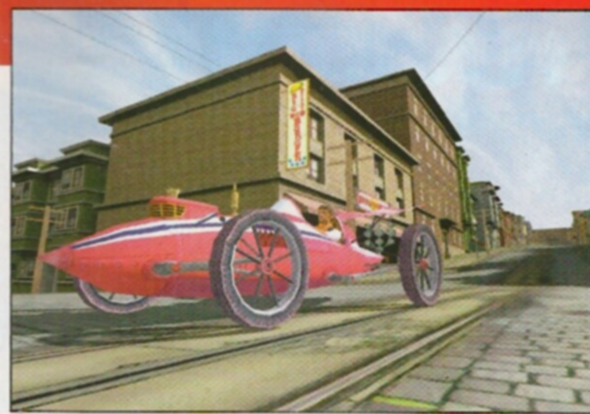
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB



▲ Prepárate a recorrer el mundo por tierra, mar y aire, en busca de cuatro inventos de tu tío. Debe recuperarlos en 80 días porque si no perderá su título de ingeniero. ¡El honor de la familia está en juego!



▲ Aunque vayas a 100 Km/h, si chocas con un peatón frenarás en seco y él ni se inmutará. Un poquito más de realismo mejoraría la conducción, y el juego resultaría más convincente y divertido.



▲ San Francisco es enorme, pero hay poco que hacer aparte de las misiones.



▲ A lo largo del juego podremos hablar con muchos personajes secundarios.



▲ Los vehículos son muy sencillos de manejar y muy divertidos. ¡Todo vale con tal de no perder tiempo, pero tendrás que dar muchas vueltas!

Viaja a ciudades emblemáticas de los cinco continentes y resuelve misiones utilizando todo tipo de vehículos

repartiendo propaganda por El Cairo... También hay diálogos tan absurdos que sonrojan, como "el destino me ha tirado un pedo", dando lugar a un argumento flojo que no hace en absoluto honor a la obra maestra de Julio Verne.

¿DÓNDE DEJÉ MI ELEFANTE?

Para ganar la apuesta Oliver tendrá que cumplir diferentes misiones. El tiempo corre, y además debes controlar su fatiga, comprando comida, ya que si se cansa, regresas al hotel y pierdes un tiempo precioso. Original sistema, quizá, pero que lo que hace es distraerte de la aventura.

Las misiones deben completarse una detrás de otra: entregar algo a alguien, superar una zona usando llaves y palancas, o usar el sigilo para escapar sin ser visto. El problema es que repiten el mismo esquema en todas las ciudades, en las que, además, la interacción es muy limitada.

ALTIBAJOS

Lo mejor del juego es el diseño gráfico de los enormes escenarios y de los personajes, bien detallados. Por desgracia, el control del protagonista es algo impreciso: no responde instantáneamente a los giros o saltos. La banda sonora es divertida, pero no pega: ¿a qué vienen las melodías pop y rock en pleno siglo XIX?

Vamos, que se trata de un juego con buenas ideas, pero implementadas con poco acierto, que falla en conceptos importantes y no termina de enganchar. ■ J.A.P.

Alternativas

- **GTA: San Andreas**
También recorres ciudades y resuelves misiones, pero de forma más realista.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 95

- **Viaje al Centro de la Luna**
Otra revisión de un clásico, con perspectiva en primera persona.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 70

Nuestra Opinión

A MEDIO CAMINO. *Explora el mundo mientras resuelves diferentes pruebas en una carrera contra el reloj. El caso es que se agradece la intención de los programadores de renovar el género, pero a veces las intenciones no bastan...*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El diseño artístico de las diferentes culturas es notable.
- El enorme tamaño de las ciudades y poder usar vehículos en ellas.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El control del protagonista no es fácil y resulta impreciso.
- Los puzzles resultan repetitivos y poco originales.

MODO INDIVIDUAL

▶ **AVENTURA Y DESVENTURA.** *Explorar ciudades de todo el mundo es estupendo, pero el flojo control y los largos paseos reducen la diversión.*



¡Batallas de romanos a lo grande!

Legion Arena

Setecientos soldados en cada bando, caballería, arqueros, lanceros, máquinas de asedio... ¿y tú quieres que paremos la batalla porque te parece que has visto a un compañero de la "mili"? ¿Estás bien de la cabeza?



▲ **En «Legion Arena» no tenemos que ver mapas en 2D, ni planificar estrategias a largo plazo. Simplemente coge tu ejército y... ¡a la carga!**

Estrategia en tiempo real, el Imperio Romano, batallas espectaculares con miles de unidades en ellas... ¿te suena? Pues, aunque lo parezca, no estamos hablando de «Rome Total War» sino de «Legion Arena», un juego que comparte con el clásico de Creative Assembly ambientación y planteamiento, pero que dista mucho de ser una mera imitación.

DIMENSIONES ÉPICAS

«Legion Arena» es un juego de estrategia "a la romana" en el que, como en el ajedrez, despliegas tus unidades a un lado del campo de batalla para enfrentarte al ejército opuesto. Así de simple. Ni mapas para conquistar territorios, ni nada similar. Sólo batallas que, además, se nos presentan con un absoluto rigor histórico y geográfico.

En total el juego nos presenta más de cien batallas entre las dos campañas incluidas –Romanos y Celtas– y cada una de ellas plantea un reto completamente diferente al anterior, con reglas y objetivos diferentes. Por ejemplo, en algunos escenarios

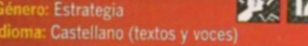
La referencia

Rome Total War

- **Ambos son juegos de estrategia** ambientados en la época imperial romana.
- **«Rome Total War» es más completo,** ya que también puedes controlar la estrategia general de conquista.
- **En «Legion Arena»** puedes mejorar las unidades a medida que suben de nivel y equiparlas como si fuese un juego de rol.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Slitherine/Black Bean
- Distribuidor: Planeta DeAgostini Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.legionarena.com. Mucha información, algunas imágenes y varias descargas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Número de facciones: 2
- Tipos de unidades: 16 romanas y 11 celtas
- Misiones: Más de 100
- Tipos de mejoras: Más de 30
- Multijugador: Sí
- Número de jugadores: 2

ANALIZADO EN

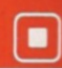
- CPU: AMD 64 3,5 GHz
- RAM: 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800GT 256MB
- Conexión: ADSL

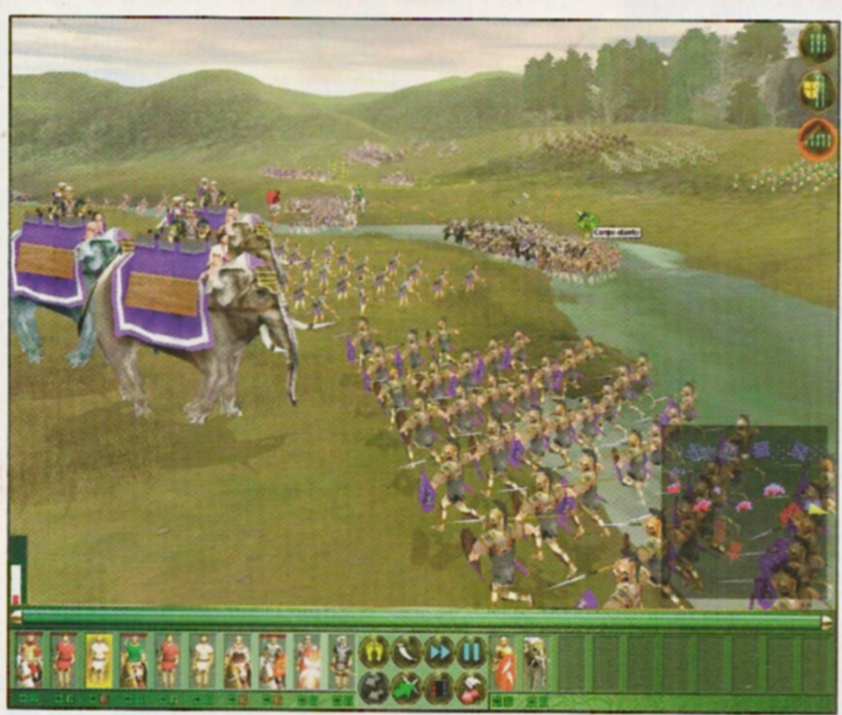
LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 1 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB
- Conexión: 56 kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: ADSL





▲ Puedes mejorar tus legiones tras cada batalla, pero la victoria depende de tu talento militar. Lanzas una carga de elefantes para abrir brecha y atacar por los flancos... ¿Saldrá bien? ¡Esto es estrategia!



▲ Puedes utilizar el terreno en tu favor. Por ejemplo, un bosque te dará más cobertura.



▲ A cada escuadrón le puedes dar un nombre, un color, un estandarte y su propio equipamiento.



▲ Dirige a cientos de unidades que darán su vida por tu causa, luchando hasta la muerte... o hasta que lo vean todo perdido y se den a la fuga, lo que pase primero.



▲ Despliega tu ejército y prepárate para la batalla. No será fácil pero si das las órdenes adecuadas y mantienes la sangre fría aplastarás a cuantos osen enfrentarse a ti.

Afronta batallas históricas del Imperio Romano con tu propio ejército y escribe tu nombre en la historia

hay que vencer al líder, en otros aplastar al ejército opuesto en el menor tiempo posible, en otros tu objetivo es minimizar las bajas y así, victoria tras victoria, vas consiguiendo dinero para invertir en batallones nuevos o mejoras para los que ya tienes, como armas y armaduras.

Además, cada batallón obtiene puntos de experiencia que puedes emplear para fortalecer facetas como la lucha contra caballería, el daño, la vida, la resistencia, la moral y muchas otras características. Pero, ojo, no todo depende de estas características, ya que tu éxito depende sobre todo de las órdenes que des a los soldados. Cada escenario se compone de dos fases. Durante la primera organizas tus tropas para contrarrestar la formación del enemigo, poniendo tu caballería frente a su infantería y tus lanceros frente a su caballería, por ejemplo. Luego comienza la segunda fase, la batalla, en la que puedes dar órdenes en tiempo real a todas las tropas, con la limitación de que los puntos de orden no son infinitos.

MILES DE SOLDADOS

A cambio, los que sí parecen infinitos son los números del juego, y es que «Legion Arena» nos pone al frente de batallas con cientos de unidades bien detalladas enfrentándose en amplios escenarios con elementos que puedes usar para buscar cobertura o para tender emboscadas. Y lo bueno es que, encima, los requerimientos para todo este despliegue no son descabellados.

Quizá para alcanzar algo más de realismo se deberían haber cuidado más los efectos sonoros, ya que se echan de menos zumbidos de flechas y sonidos de espadazos que recreasen mejor el fragor de la batalla, pero, en cualquier caso, se trata de un juego muy entretenido, que te atrapa desde las primeras luchas y, además, a un precio estupendo. ¿Te vas a resistir? ■ D.M.S.

Alternativas

• Rome Total War
La saga «Total War» es el gran referente de los juegos de estrategia con cientos de unidades.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96

• Age of Empires III
Una aproximación diferente a la estrategia que mantiene fresca esta serie legendaria.
▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

CONQUISTA LA VICTORIA. Un buen juego de estrategia con grandes batallas no tiene porqué estar ligado a conspiraciones de palacio. «Legion Arena» es realista, divertido y sencillo. ¡La gloria está en el campo de batalla!

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El número de escenarios en las dos campañas es muy elevado.
- Cada batalla es diferente de la anterior y para realizar las estrategias sólo tienes que confiar en la lógica.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Se puede echar de menos poder desplazar tus unidades en un mapa tipo "conquista del mundo".

MODO INDIVIDUAL

▶ **DOS LARGAS CAMPAÑAS.** *Comienza con un puñado de soldados y conviértelo en un ejército invencible a través de más de 100 escenarios largos y variados.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ **GANA CIENTOS DE BATALLAS.** *El reto de vencer a otros jugadores en igualdad de condiciones a través de Internet te hará comerte más el coco.*



Más que sueño... ¡pesadilla!

Yume

Saltar plataformas de un lado a otro tenía cierto encanto hace varios años, pero ahora los juegos han alcanzado una nueva dimensión. Y no, no hablamos sólo de "la tercera dimensión".

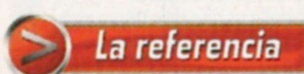
Yume es el nombre del mundo al que viajan las almas cada vez que soñamos. Resulta que la armonía que ha de haber entre el mundo real y éste está a punto de resquebrajarse, y Yim, un valiente muchacho, se verá en la obligación de restaurar el equilibrio.

Bajo este escueto argumento se esconde un arcade de plataformas con desarrollo horizontal claramente heredero de títulos aparecidos hace ya unos cuantos lustros. Yim debe luchar contra decenas de criaturas mientras recoge los sueños que encuentre en su camino haciendo gala de sus habilidades como saltarín entre plataforma y plataforma. Y dicho sea de paso, el camino será largo, ya que el mundo de Yume se compone de más de cuarenta niveles repartidos en cuatro mundos diferentes.

DE OTRA ÉPOCA

El desarrollo de «Yume» no es, desde luego, un alarde de originalidad. Yim cuenta con una espada con la que puede atacar y defenderse, con un potente salto doble y, finalmente, con la posibilidad de mirar por el escenario para localizar la siguiente plataforma. Y poco más. Con esto las primeras partidas pueden resultar divertidas, pero pronto la elevada dificultad y el repetitivo desarrollo terminan echando por tierra nuestras esperanzas.

Y es que el verdadero problema de «Yume» no está sólo en un apartado técnico muy anticuado, sino más bien en una mala calibración de la jugabilidad que lo hace interesante sólo para los nostálgicos de los plataformas de "toda la vida". ■ J.M.H

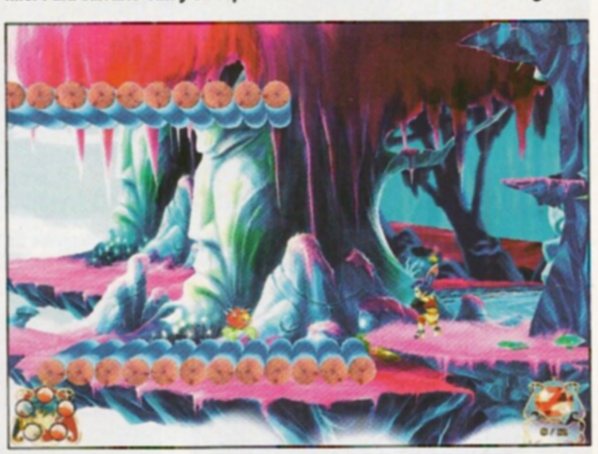


Prince of Persia. Las dos coronas

- **Ambos combinan acción y plataformas,** pero «Yume» es mucho menos profundo.
- **Las escenas de plataformas y luchas de «Yume»** están a años luz de las que disfrutamos en «Las Dos Coronas».
- **El apartado tecnológico de «Yume»** es infinitamente inferior.



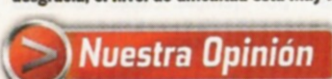
▲ El equilibrio entre el mundo de los sueños y el mundo real pende de un hilo. Para salvarlo Yim y su espada se enfrentarán a cientos de enemigos.



▲ «Yume» es un juego de plataformas en el más puro estilo del género: escenarios 2D, muchos saltos y montones de enemigos para acribillar.



▲ El sistema de combate del juego no puede ser más sencillo, pero, por desgracia, el nivel de dificultad está muy mal ajustado.



LO QUE NOS GUSTA

- Los requisitos son muy bajos para lo que es habitual actualmente.
- La música es buena y las voces están en castellano y bastante bien dobladas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Una dificultad muy elevada y un desarrollo repetitivo es una combinación nefasta.
- Técnicamente el juego está al nivel de un título de hace varios años.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

55

¡DESPIERTA DEL MUNDO DE LOS SUEÑOS! La idea de rememorar el estilo de los plataformas clásicos es buena, pero el desarrollo simplón y la elevada dificultad acaban con la jugabilidad. Para plataformeros incondicionales.

INFOMANÍA



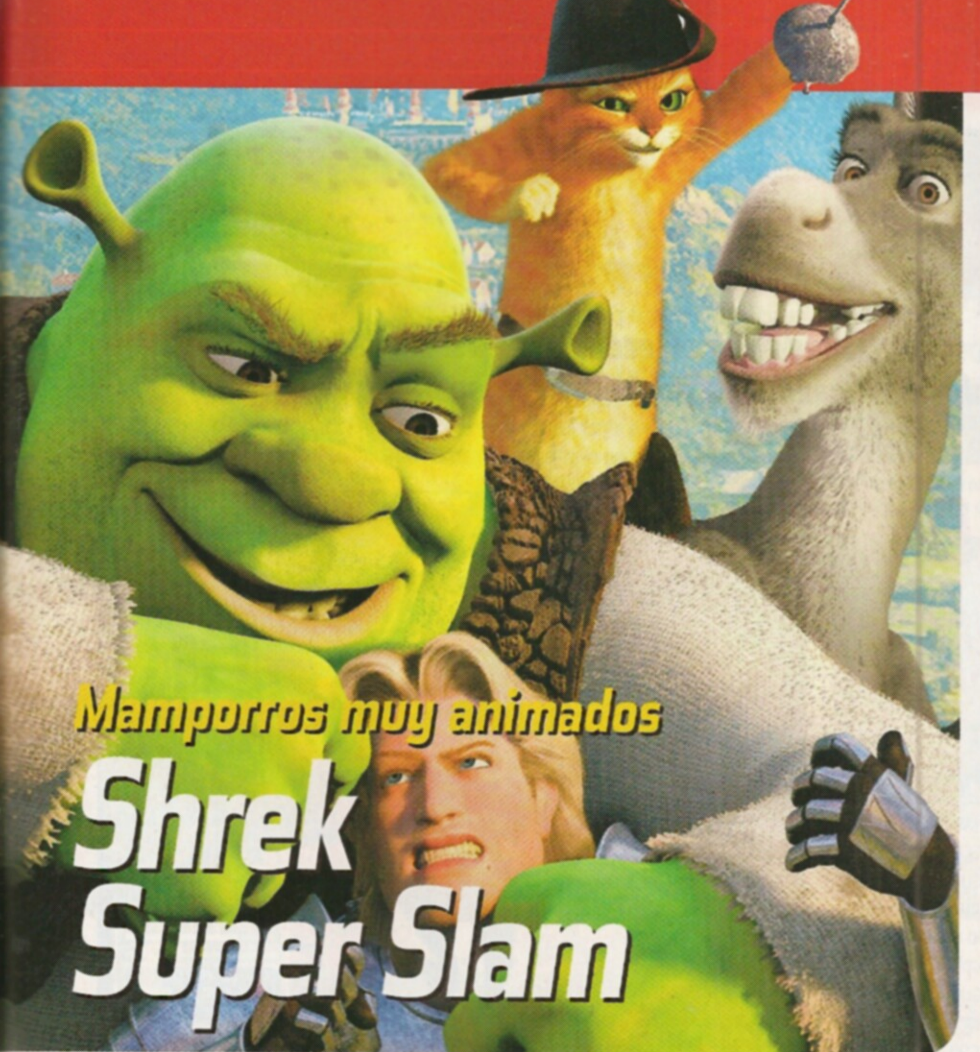
- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Freakfrog/On Games
- Distribuidor: Planeta DeAgostini Interactive
- Nº de CDs: 1 ▸ Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: www.ongamesworld.com/Yume

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Movimientos:** 3 (Atacar, defenderse y saltar)
- **Mundos:** 4
- **Niveles:** Más de 40
- **Enemigos comunes:** 10
- **Guardar partidas:** Sí (checkpoints)
- **Multijugador:** No

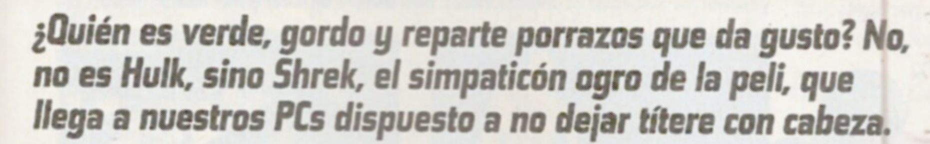
LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 1,2 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 300 MB
- **Tarjeta 3D:** Compatible DirectX 7.0



Mamporros muy animados

Shrek Super Slam



¿Quién es verde, gordo y reparte porrazos que da gusto? No, no es Hulk, sino Shrek, el simpaticón ogro de la peli, que llega a nuestros PCs dispuesto a no dejar títere con cabeza.

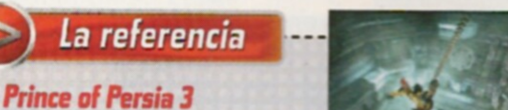
Los usuarios de PC no disfrutamos a menudo de juegos de lucha y eso hace que cuando llega uno sea siempre bien recibido. Incluso si, como es el caso que nos ocupa, sus protagonistas invitan más a la carcajada que a liarse a mamporros.

TORTAS DIVERTIDAS

«Shrek Super Slam» nos pone en la piel de un personaje de las películas de Shrek, a elegir entre 20 diferentes, dentro de un sistema de juego que cumple con los requisitos del género. Básicamente se trata de liarnos a golpes dentro de un escenario cerrado –de los que hay 16 diferentes, también ambientados en las películas–, para lo que podemos recurrir a todo tipo de combos, ataques especiales, lanzamiento de objetos e incluso algunas armas que van apareciendo aleatoriamente.

Por lo demás el juego cuenta con un modo historia, en el que los combates se enlazan a través de divertidas secuencias cinemáticas, otro de desafíos con más de 50 pruebas diferentes y, por supuesto, un modo de combate libre para dos, tres o cuatro jugadores, en el mismo PC.

Y es que «Shrek Super Slam» es, sobre todo, un juego muy variado y repleto de contenido que, además, cuenta con una licencia realmente atractiva. En su contra hay que decir que las limitaciones de esta licencia lo hacen quizá demasiado "ligerito" para estar a la altura de los grandes del género pero, desde luego, si lo que buscas es divertirte con un juego entretenido y sin complicaciones «Shrek» no te defraudará. ■ J.P.V.



La referencia



Prince of Persia 3

- **Los dos juegos giran alrededor del combate,** aunque en la referencia puedes hacer muchas más cosas además de pelear.
- **«Shrek Super Slam»** tiene un tono mucho más divertido que «PoP 3».
- **En la referencia alternas el control entre 2 personajes,** mientras que en «Shrek Super Slam» puedes elegir entre 20.



▲ Elige a tu personaje favorito de la película "Shrek" y líate a tortazos contra todo lo que se te ponga por delante. Así de sencillo... y de divertido.



▲ Si compartimos el teclado y usamos dos pads podemos jugar hasta cuatro personas en el mismo ordenador.



▲ Cada personaje tiene sus propios combos y ataques especiales que, además, se corresponden con su personalidad.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- Género: Lucha
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: LTI Gray Matter/Activision
- Distribuidor: Activision ■ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ■ PVP Rec.: 29,95 €
- Web: www.activision.com Una pequeña página sin información que merezca la pena.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes: 20**
- **Escenarios: 16**
- **Modos de juego: 3** (Historia, Desafíos, Duelos)
- **Multijugador: No** (hasta cuatro jugadores en el mismo PC)

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 900 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Hay montones de escenarios y personajes para elegir.
- Los modos de juegos son bastante variados.
- Las secuencias de animación son muy divertidas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Resulta un poco "blandito" para ser un juego de lucha.
- Las teclas no se pueden asignar libremente, lo que es un engorro.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

78

DIVIÉRTETE A LO BRUTO. _**Es divertido y muy variado, ahora bien, si buscas peleas dramáticas o combates tremebundos, está claro que "Shrek" no está para esos trotes. Aquí todo es mucho más simpaticote y "light".**_

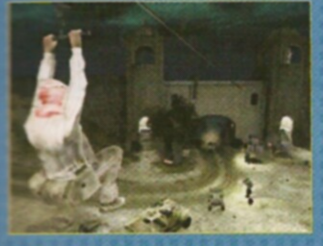
¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



SONIC MEGA COLLECTION
Todo Sonic
Recorrido histórico por la saga del legendario puercoespín de Sega en forma de veinte juegos de las consolas Mega Drive y Game Gear plasmados tal cual eran. Por un precio aún sin confirmar, convertirás un rincón de tu estantería en todo un museo del videojuego.



BATTLEFIELD 2 DELUXE
Lujazo de guerra
EA pondrá el 8 de marzo en el mercado una nueva edición de «Battlefield 2» que, además del juego original, incluirá la expansión «Battlefield 2 Special Forces» y el parche 1.2, todo ello a un precio todavía por determinar.



GTA SAN ANDREAS
La segunda oportunidad
Si lo dejaste pasar en su día, aquí tienes la oportunidad de hacerte con él por un precio reducido. «GTA San Andreas» es ya un clásico que merece un hueco en cualquier colección, y más aún si su nuevo precio es de 29,99 €.



SPELLFORCE GOLD
Juego y expansión
El juego de estrategia y su primera expansión «Breath of Winter» aprovechan los vientos favorables de la magia para salir de nuevo al mercado, esta vez por 24,99 €.

Splinter Cell
Chaos Theory + Pandora Tomorrow
El rey del sigilo

JUEGO DEL MES Micromanía

ANTES DECÍAMOS

Con cautela, avanzando paso a paso, aguantando la respiración y utilizando cada sombra para ocultarse del enemigo, Sam Fisher resuelve las situaciones más peliagudas a base de inteligencia, habilidad... y mamporros como último recurso. «Chaos Theory» eleva la serie hasta las cotas más altas de jugabilidad – con un desarrollo que, aunque resulta lineal, también es en todo momento variado y divertido – y un motor gráfico con impresionantes resultados. Por ambientación, por nivel visual y técnico, por su modo multijugador cooperativo... no sólo es el mejor de la serie, sino también del género.



▲ En esta ocasión, el siempre sigiloso Sam Fisher debe infiltrarse en una organización criminal y superar mil obstáculos de distintos modos, pero siempre sin hacer el más mínimo ruido.

AHORA DECIMOS

Quien no se haya infiltrado nunca con Sam Fisher tiene ahora otra oportunidad, Ubi Soft reedita «Chaos Theory» junto con la entrega anterior, «Pandora Tomorrow». Con menos de un año, «Chaos Theory» se mantiene como la mejor oferta del género y cautiva a casi todos. Acción, sigilo, gadgets, armas, minijuegos... una combinación sobresaliente y un nivel técnico espectacular. ¿Quién se resiste?







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 123 (Abril 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Ubi Soft
- Distrib.: Ubi Soft
- Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.splintercell.com

LA ANTIGUA NOTA

▶ SIN COMPETENCIA. Te atrapará gracias a la genial ambientación, a su desarrollo cien por cien infiltración y el super adictivo modo multijugador.



LA NUEVA NOTA 94

▶ Y AÚN SIN COMPETENCIA. No hay rival que le tosa a Sam Fisher: sigue siendo el mejor en su terreno, ofreciendo la mejor acción del género.



▲ La acción no se limita a los escenarios interiores, y la variedad de ambientes y entornos en los que se desenvuelve Fisher es muy alta.



▲ Que nuestro protagonista sea capaz de pasar desapercibido en casi todas las ocasiones no significa que no haya enfrentamientos directos.

El Retorno del Rey

El viaje continúa

ANTES DECÍAMOS

El juego sigue el desarrollo del film y te lleva por tres rutas diferentes a lo largo de trece niveles: las peripecias de Gandalf en la defensa de Minas Tirith, la lucha contra el ejército de los muertos por parte de Aragorn, Legolas y Gimli y, por último, las andanzas de Frodo, Sam y Gollum en su camino hacia la destrucción del Anillo. Su apartado tecnológico es soberbio pero hereda directamente desde el mundo de las videoconsolas ciertos detalles poco afortunados, como los "checkpoints" para salvar el juego o las cámaras prefijadas.

AHORA DECIMOS

Dos años terminan por hacer mella en un juego por muy bueno que fuera originalmente su nivel técnico, y «El Retorno del Rey» no es una excepción. Su apartado visual ya no es tan impactante y el desarrollo resulta demasiado simple para la mayoría de los jugadores. Sin embargo, su acertada ambientación, una dificultad ajustada y una acción constante son sus bazas, que junto con un precio muy reducido puede hacerte olvidar defectos como las cámaras o el no poder salvar cuando desees y gustarte si eres fan del libro de Tolkien o de las películas.



▲ Recrea las escenas y combates de la tercera entrega de la saga a través de trece niveles llenos de acción.



▲ El asedio a Minas Tirith proporciona algunos de los momentos más emocionantes de todo el juego.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

▶ Género: Acción
▶ PVP Rec.: 9,95 €
▶ Comentado: MM 107 (Dic. 2003)
▶ Idioma: Castellano
▶ Estudio/Compañía: EA Games
▶ Distrib.: EA ▶ Nº de CDs: 3
▶ Lanzamiento: Ya disponible
▶ Web: www.ea.com/official/lordoftherings/returnoftheking/us/index.jsp

LA ANTIGUA NOTA: **84**

▶ FRENÉTICO Y ADICTIVO. *Buena adaptación, en castellano y técnicamente bien acabado, tocando un género poco habitual en PC.*

LA NUEVA NOTA: **78**

▶ LA BATALLA TERMINÓ HACE TIEMPO. *Su desarrollo de "videoconsola" y sus dos años de vida no lo hacen satisfactorio para todo el mundo.*

Rome Total War Gold Edition

Rome + Barbarian Invasion



▲ Batallas 3D tan reales como espectaculares, fieles a la historia y en las que participan miles de unidades situadas en el campo de batalla al mismo tiempo.

ANTES DECÍAMOS

Es un compendio de virtudes en el género. Visualmente es impresionante. Las batallas 3D son realistas y todo un desafío, y además, combina de maravilla turnos, diplomacia y gestión. El modo multijugador ofrece una enorme variedad de opciones y decenas de facciones distintas para elegir, convirtiéndole en una experiencia muy distinta del modo individual. ¡Es una auténtica joya!

AHORA DECIMOS

Entre juego y expansión, el número de campañas, batallas, facciones, unidades, mapas y, en definitiva, horas de juego incluidas en el pack es casi inagotable, y lo mejor de todo es que rebosa calidad por cada uno de sus costados. Es uno de los mejores títulos del género y combina historia y espectáculo como nadie, desplegando suficientes atractivos como para que no decaiga el interés para cualquier serio aspirante a general durante mucho, mucho tiempo.



▲ Para ser el mejor estratega, debes conocer tus unidades y las del enemigo.



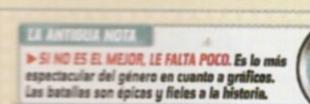
▲ La diplomacia, el espionaje y otros aspectos se manejan desde el mapa.



INFOMANÍA

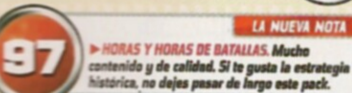
FICHA TÉCNICA 12+

▶ Género: Estrategia
▶ PVP Rec.: 39,99 €
▶ Comentado: MM 117 (Oct. 2004)
▶ Idioma: Castellano
▶ Estudio/Compañía: The Creative Assembly/Sega
▶ Distribuidor: Atari ▶ Nº de DVDs: 1
▶ Lanzamiento: Ya disponible
▶ Web: www.totalwar.com



LA ANTIGUA NOTA: **96**

▶ SI NO ES EL MEJOR, LE FALTA POCO. *Es lo más espectacular del género en cuanto a gráficos. Las batallas son épicas y fieles a la historia.*



LA NUEVA NOTA: **97**

▶ HORAS Y HORAS DE BATALLAS. *Mucho contenido y de calidad. Si te gusta la estrategia histórica, no dejes pasar de largo este pack.*

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Deluxe Edition	49,95€
Lemony Snicket	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies. The Total Experience	29,95€
Star Wars: Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Star Wars: Jedi Knight III. Jedi Academy	19,95€
Tony Hawk's Underground 2	29,95€
Vampire The Masquerade. Bloodlines	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	9,95€
ATARI	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	29,99€
Neverwinter Nights Deluxe Edition	39,99€
Rome Total War Gold Edition	39,99€
Tripack Montecristo	29,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Battlefield 1942. WWII Anthology	47,95€
Battlefield Vietnam	19,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Counter Strike Anthology	14,95€
Counter Strike Source	29,95€
ESDLA El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95€
FIFA Football 2005	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 GOTY	49,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Los Sims Animales a Raudales	9,95€
Los Sims de Vacaciones	9,95€
Los Sims Edición Deluxe	19,95€
Los Sims Gigaluxe	49,95€
Los Sims House Party	9,95€
Los Sims Magia Potagia	9,95€
Los Sims Primera Cita	9,95€
Los Sims Superstar	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live 2005	19,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Black Mirror	19,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Chariots of War	9,95€
City of Heroes Deluxe	19,95€
Crown of the North	9,95€
Cycling Manager 3	9,95€
Cycling Manager 4	9,95€
Hearts of Iron	19,95€
Lineage II. The Chaotic Chronicle	29,95€
Midnight Nowhere	19,95€
New World Order	9,95€
Port Royale	19,95€
Primitive Wars	19,95€
Roller Coaster World 2	19,95€
Syberia	9,95€
Tortuga: Piratas del Nuevo Mundo	9,95€
Trainz 2004 Edición de Coleccionista	29,95€
Viaje al Centro de la Tierra	19,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
FX INTERACTIVE	
Ajedrez Premium	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Football Generation	9,95€
Hollywood Monsters	9,95€
Imperivm Edición Coleccionista	19,95€
Imperivm II Edición Oro	9,95€
Imperivm III GBR	9,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Runaway	9,95€
Sacred	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar. Los Dominios de la Magia	9,95€
LUDIS GAMES	
X2: La Amenaza Edición Platino	9,95€
MICROSOFT	
Age of Mythology Gold	29,99€
Rise of Nations Gold	29,99€

Series clásicas

NOBILIS IBÉRICA	
Gothic	9.99€
Gothic 2	9.99€
Northland	9.95€
Pack Afrika Korps + Europa 1400	34.99€
Pack Spellforce + Aquanox 2	34.99€
Pack Spellforce + Arx Fatalis	34.99€
Pack Spellforce + Chaser	34.99€
Pack Spellforce + Silent Storm	34.99€
Spellforce Gold	39.99€
Un Vecino Infernal (I y II)	19.99€

PLANETA DE AGOSTINI	
Command & Conquer Renegade	9.95€
Cossacks II	9.95€
Pack 6 Juegos Clásicos	14.95€
Need for Speed Porsche Challenge	9.95€
SimCity 3000 World Edition	9.95€
Shogun Total War	9.95€
Taito Legends	19.95€
The Westerner	9.95€

PROEIN	
Colin McRae Rally 4	19.95€
Commandos 3: Destination Berlin	19.95€
Commandos 3: Edición Coleccionista	59.95€
Commandos Saga	29.95€
Los Increíbles	19.95€
Manager de Liga 2005	19.95€
Perimeter	19.95€
Praetorians	19.95€
Real Madrid Club Football 2005	19.95€
Soldiers: Héroes 2ª Guerra Mundial	19.95€
TOCA Race Driver 2	19.95€

PUNTO SOFT	
Echelon Wind Warriors	19.95€
Enigma. Rising Tide	19.95€
Enigma Rising Tide Gold	29.95€
Strategic Command	19.95€

TAKE 2	
Grand Theft Auto III	19.95€
Grand Theft Auto Vice City	19.95€
Grand Theft Auto San Andreas	29.99€
Hidden & Dangerous 2	19.99€
Hidden & Dangerous 2 Gold Pack	44.99€
Kohan II: Kings of War	19.99€
Manhunt	19.99€
Max Payne 2	19.99€
Midnight Club 2	19.99€
Stronghold 2 Deluxe	44.99€
Vietcong	19.99€

UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9.95€
Beyond Good & Evil	9.95€
Brothers in Arms. Road to Hill 30	19.95€
Combat Flight Simulator	9.95€
Dungeon Siege	9.95€
Far Cry	19.95€
Flight Simulator 2002	9.95€
Ghost Recon + 2 exp.	9.95€
Heroes of Might & Magic IV	9.95€
IL-2 Sturmovik	9.95€
Lock-On	9.95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9.95€
Pacific Fighters	9.95€
Pack AoE+Comb.Flight.Sim+Mid.Mad.2	19.95€
Pack C.S.I.	19.95€
Pack PoP Arenas + PoP Alma Guerrero	19.95€
Pack PoP Arenas Tiempo + Farcry	19.95€
Pack Prince of Persia + XIII	19.95€
Pack Spl. Cell P. Tomorrow + C. Theory	19.95€
Silent Hunter II	9.95€
Singles	9.95€
Uru: Ages Beyond Myst	9.95€

VIRGIN PLAY	
Dark Age of Camelot + todas exp.	29.95€
Classics Collection (Sin, Herectic II...)	19.95€
Pack Especial Aventura	24.95€
Pack Delta Force	24.95€
Pack Especial Deportes	14.95€
Pack Especial Estrategia	14.95€
Pack Novalogic 1	24.95€
Pack Novalogic 2	24.95€
Painkiller Black Edition	39.95€

VIVENDI – BEST SELLER	
Diablo II	14.99€
Empire Earth EE	14.99€
Ground Control II: Operation Exodus	14.99€
Pack Starcraft+Warcraft 3+Diablo 2	39.99€
Pack Tolkien	39.99€
Starcraft + Brood War	14.99€
WarCraft III	14.99€

Lock On Gold

Para llegar aún más alto

ANTES DECÍAMOS

Incómodo en una estrechísima cabina, con la comida aún rebotando en tu estómago tras cada giro brusco y un rugido ensordecedor... ¡qué gozada! En «Lock On» podrás disfrutar de la experiencia en ocho cazas diferentes y sobrevolar unos escenarios de espectaculares gráficos hiperrealistas. El apartado sonoro y el modelo de daños brillan también a gran altitud, componiendo un conjunto realista y muy jugable, con cuatro campañas muy variadas –aunque hay que decir en su contra que no son dinámicas– y un editor de misiones.

AHORA DECIMOS



La nueva edición de este incombustible simulador incluye montañas de material que a los fans del juego y del género les resultará verdaderamente atractivo: tres campañas completas que suman más de veinte misiones, misiones de entrenamiento e individuales, nuevas texturas y skins, instalaciones militares y civiles, el SU-25T pilotable... todo para conseguir mejorar y aumentar la vida de un juego que ya cuenta con una amplia y fiel comunidad de jugadores y fans que permanece muy activa gracias a haber sido enganchados por sus cualidades.



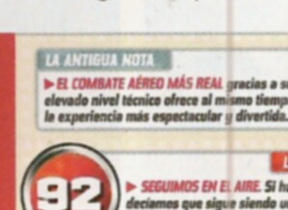
▲ Como simulador, «Lock On» combina realismo y espectáculo como muy pocos de sus rivales.



▲ El nivel de detalle del juego en ordenadores potentes es muy elevado tanto en aviones como escenarios.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- Género: Simulación
- PVP Rec.: 29,95 €
- Comentado: MM 108 (Enero 2004)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Compañía: Eagle Dynamics
- Distrib.: Virgin Play
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.lo-mac.com



LA ANTIGUA NOTA 90
▶ EL COMBATE AÉREO MÁS REAL gracias a su elevado nivel técnico ofrece al mismo tiempo la experiencia más espectacular y divertida.

LA NUEVA NOTA 92
▶ SEGUIMOS EN EL AIRE. Si hace poco decíamos que sigue siendo un juegazo, imagínate ahora con el contenido adicional.

Delta Force
Black Hawk Down + Team Sabre + Extreme

Pack Éxitos Novalogic 3
El pack bélico total



▲ La acción se desarrolla en primera persona, apoyado por un escuadrón manejado por el ordenador cuyo comportamiento durante el combate no resulta especialmente eficaz.



▲ Si optas por apuntar con cuidado, el tiro será más preciso y el impacto más probable.



▲ Los gráficos de «Extreme» han mejorado gracias al motor de «Joint Operations».

ANTES DECÍAMOS

Equipado con lo último en armamento y acompañado de otros miembros de tu escuadrón, tendrás que ir a determinados puntos del mapa y destruir los objetivos marcados por la misión, todo ello en perspectiva de primera persona. Tres campañas en modo individual pero con una IA irregular y objetivos reiterativos que terminan por aburrir. Todo lo contrario del modo multijugador, al que te quedarás pegado desde el primer minuto.

AHORA DECIMOS

El pack se compone de «Black Hawk Down», su expansión «Team Sabre» y la revisión del juego, «Extreme». Los tres títulos tienen en común una IA floja por parte del ordenador. Como es lógico, el paso del tiempo hace que el nivel técnico de los dos primeros esté desfasado, pero resulta bastante correcto en «Extreme». Mientras que el modo para un jugador es repetitivo y aburrido de jugar, el modo multijugador es bastante más divertido, trepidante y con muchos mapas de juego amplios y variados. Mucho contenido, pero no todo brilla a la misma altura.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción
- PVP Rec.: 24,95 €
- Comentado: MM 126 (Julio 2005)
- Idioma: Inglés
- Estudio/Comp.: Novalogic
- Distrib.: Virgin Play
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.novalogic.com



LA ANTIGUA NOTA 80
▶ ARROLLADOR MULTIJUGADOR. Monótono para un sólo jugador pero partidas muy ágiles y divertidas cuando te enfrentas con otros.

LA NUEVA NOTA 74
▶ PARA NO JUGARLO SÓLO. Acércate a éste pack si es para disfrutar de su modo multijugador, de otro modo difícilmente te resultará satisfactorio.

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Este mes sólo se incorpora un juego a nuestra lista, el extraordinario «TOCA 3», pero, mira, después de la avalancha de lanzamientos de los tres últimos meses, no está de más tener un poco de tiempo para poder disfrutarlos.

TOCA Race Driver 3



1 · N

- Velocidad · Codemasters
- Codemasters · 39,95€

Si lo tuyo es la velocidad no encontrarás un juego más completo y variado que éste. Simulación realista, carreras arcade, coches de todo tipo, pruebas a montones... Y todo acompañado por una tecnología gráfica que quita el hipo. ¿Alguien da más? Pues eso...

- Comentado en Micromanía 133
- Puntuación: 95





Civilization IV



2 · ↓

- Estrategia · Firaxis/2K Games
- Take 2 · 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 96





F.E.A.R.



3 · =

- Acción · Monolith
- Vivendi · 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca lo habíamos sentido con un juego. Imprescindible e insuperable.

- Comentado en Micromanía 129
- Puntuación: 99

Prince of Persia 3



8 · ↓

- Aventura · Ubisoft Montreal
- Ubisoft · 44,95 €

No hay mucho de nuevo, pero lo que hay es tan bueno... la trilogía se cierra subiendo el listón y llevando a nuestro príncipe y sus acrobacias hasta Babilonia.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 94







The Movies



9 · =

- Estrategia · Lionhead
- Activision · 54,95€

Es divertido, variado, realmente original y parece que tendrá una vida muy larga. Crea, edita, dobla tus cortos... y compártelos con el resto del mundo. ¡Genial!

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 95

Call of Duty 2



10 · ↓

- Acción · Infinity Ward
- Activision · 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 98





Quake 4



11 · ↓



- Acción · Raven/id Software
- Activision · 54,95 €

Cinematográfico, emocionante, espectacular, un diseño de escenarios y enemigos increíble... tardó en llegar, pero lo hizo entrando por la puerta grande...

- Comentado en Micromanía 130
- Puntuación: 94

La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia

Civilization IV

- Firaxis/2K Games · Take 2 · 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

- Comentado en MM 131 · Puntuación: 96



Acción

F.E.A.R.

- Monolith · Vivendi · 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129 · Puntuación: 99



Aventura

Fahrenheit

- Quantic Dream · Atari · 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 · Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
2. PC Fútbol 2006 (+3)	Deportivo	Planeta
3. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
4. Pro Evolution Soccer 5 (+3)	Deportivo	Konami
5. Imperivm III Premium (+12)	Estrategia	FX Interactive
6. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
7. Los Sims 2: Noctámbulos (+12)	Simulación	Electronic Arts
8. A. of Empires III Ed.Colecc. (+3)	Estrategia	Microsoft
9. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
10. El Retorno del Rey (+12)	Simulación	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a noviembre de 2005.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	Sega
2. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
3. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
4. The Movies (+12)	Simulación	Activision
5. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision
6. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
7. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
8. Quake 4 (+18)	Acción	Activision
9. Black & White 2 (+12)	Estrategia	Electronic Arts
10. F.E.A.R. (+18)	Acción	Vivendi

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 1ª semana de enero de 2006.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
2. Civilization IV (+12)	Estrategia	Take 2
3. Age of Empires III (+12)	Estrategia	Microsoft
4. Flight Simulator 2004 (+3)	Simulación	Microsoft
5. The Sims 2: Nightlife (+12)	Simulación	Electronic Arts
6. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Battlefield 2 (+16)	Acción	Electronic Arts
8. Zoo Tycoon 2 (+3)	Estrategia	Microsoft
9. Rollercoaster Tycoon 3 (+3)	Estrategia	Atari
10. Call of Duty 2 (+16)	Acción	Activision

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 1ª semana de enero de 2006.



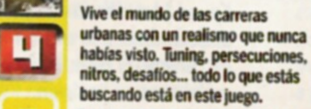
NFS: Most Wanted

Velocidad · EA Games
Electronic Arts · 49,95 €

Vive el mundo de las carreras urbanas con un realismo que nunca habías visto. Tuning, persecuciones, nitros, desafíos... todo lo que estás buscando está en este juego.

4 =

Comentado en Micromanía 132
Puntuación: 94









Panzers II

Estrategia · Stormregion/CDV
FX Interactive · 19,95€

Fidelidad histórica, divertido como pocos, con una producción impecable y a un precio de escándalo. Pero, ¿es que acaso se puede pedir más?

5 ↓

Comentado en Micromanía 132
Puntuación: 93



Age of Empires III

Estrategia · Ensemble Studios
Microsoft · 59,99 €

Una jugabilidad repleta de novedades y un nivel técnico espectacular permite devolver a esta clásica serie de estrategia el máximo protagonismo.

6 =

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 94







SW: Battlefront II

Acción · Pandemic/LucasArts
Activision · 49,95 €

Más ejércitos y posibilidades de recrear este universo de ficción en tu ordenador junto con largos modos individuales y un espléndido modo multijugador. Puro Star Wars.

7 =

Comentado en Micromanía 131
Puntuación: 93



Pro Evolution Soccer 5

Deportivo · KCET/Konami
Konami · 39,95 €

No hay que darle más vueltas: es el rey del género. Su nueva versión no trae grandes novedades, pero sí suficientes como para permitirle retener el trono sin problemas.

12 ↓

Comentado en Micromanía 130
Puntuación: 90





Black & White 2

Estrategia · Lionhead/EA
EA · 49,95 €

Conviértete en un dios y guía con mano firme el destino de tu pueblo. El original parecía difícil de superar, pero Molyneux se las ha apañado para volver a impresionarnos.

13 ↓

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 94



Fable

Rol · Big Blue Box/Lionhead
Microsoft · 49,95 €

Profundidad de juego, una historia genial y una enorme libertad de acción... Parece que la espera por este fantástico juego de rol sí que ha merecido la pena.

14 ↑

Comentado en Micromanía 129
Puntuación: 90







Fahrenheit

Aventura · Quantic Dream
Atari · 39,90 €

Una aventura llena de sorpresas, con un argumento y un desarrollo que enganchan desde el principio. Una vez sumergido en la misteriosa trama no podrás abandonarla.

15 ↓

Comentado en Micromanía 128
Puntuación: 90

Rol

Caballeros de la Antigua República II

LucasArts · Activision · 49,95 €

El segundo capítulo de la saga es nuestra nueva referencia al combinar con maestría la magia del rol, la ciencia ficción y el universo de Star Wars.

Comentado en MM 122 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Codemasters · Proein · 19,95 €

Poco a poco, el género de la velocidad adquiere su entidad en PC, y es con juegos como «TOCA Race Driver 2» con los que no pensamos pisar el freno.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

Silent Hunter III

Strategic Simulations · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos

Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94





Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

«Civilization IV» se aúpa hasta la primera posición, mientras que «Age of Empires III» mantiene el segundo lugar y entra –con muy buen pie– «Panzers II».



1 Sid Meier's Civilization IV (↑)
28% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take 2



2 Age of Empires III (=)
26% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Ensemble/Microsoft
Microsoft



3 Panzers II (N)
23% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 93
Stormregion/CDV
FX Interactive

4 Empire Earth II (↓)
14% de las votaciones
MM 124 · Puntuación: 95
Mad Doc/Sierra
Vivendi

5 Rome Total War (=)
9% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 96
Creative Assembly/Activision
Activision

Acción

«F.E.A.R.» no se apea del podio y «Half-Life 2» se resiste a bajar del segundo puesto. Se mantiene también «Call of Duty 2» y «Gun» entra directamente como cuarto.



1 F.E.A.R. (=)
29% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 99
Monolith/Sierra
Vivendi



2 Half-Life 2 (=)
26% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi



3 Call of Duty 2 (=)
20% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 98
Infinity Ward/Activision
Activision

4 Gun (N)
18% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 89
Beenox/Neversoft
Activision

5 Quake IV (↓)
7% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Raven/id Software
Activision

Aventura

Esto sigue igual, y lo prueba el hecho de que vuestros votos mantienen a los cinco juegos en las mismas posiciones, seguro que no por mucho tiempo.



1 Fahrenheit (=)
35% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari

2 Myst V End of Ages (=)
20% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
UbiSoft



3 The Moment of Silence (=)
18% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 83
House of Tales
Friendware

4 Silent Hill 4 The Room (=)
14% de las votaciones
MM 117 · Puntuación: 82
Konami
Konami

5 Still Life (=)
13% de las votaciones
MM 123 · Puntuación: 80
Microids/Zoo Digital
Virgin Play

Rol

Vuelve al liderato «Guild Wars» y «World of Warcraft» sube hasta el segundo. La novedad de este mes es «City of Villains», que entra en la cuarta posición.



1 Guild Wars (↑)
32% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



2 World of Warcraft (↑)
28% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi



3 Fable The Lost Chapters (↓)
21% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 90
Big Blue Box/Lionhead
Microsoft

4 City of Villains (N)
12% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 86
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

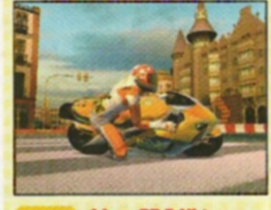
5 Dungeon Siege 2 (↓)
7% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 92
Gas Powered Games/Microsoft
Microsoft

Velocidad

Tal y como imaginábamos, el acelerón del mes ha sido para el «Need for Speed Most Wanted», directamente a la cabeza de carrera. El resto, baja cada uno una posición.



1 Need for Speed Most Wanted (N)
33% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
EA Games
Electronic Arts



2 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology (↓)
24% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ



3 Trackmania Sunrise (↓)
19% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 89
Nadeo
Nobilis

4 S.C.A.R. (↓)
14% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 90
Milestone/BlackBean Games
Planeta Interactive

5 GT Legends (↓)
10% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 84
Simbin/10Tacle
Atari

El espontáneo

"QUAK...QUAK... QUAKE, QUAKE QUATRO !!!"

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es



PËI & Kerelf

Simulación

Salvo la subida del cuarto al tercer puesto de «Heroes of the Pacific», el último título en incorporarse, y la bajada de «Lock On», ninguna otra novedad en la lista.





1 Silent Hunter III
29% de las votaciones

- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





2 Pacific Fighters
27% de las votaciones

- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





3 Heroes of the Pacific
23% de las votaciones

- MM 130 · Puntuación: 82
- IR Gurus/Codemasters
- Proein



4 Lock On Air Combat Simulation
13% de las votaciones

- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft





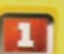
5 X2: La Amenaza
8% de las votaciones

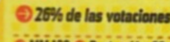
- MM 123 · Puntuación: 84
- Egosoft/Enlight
- LudisGames

Deportivos

Hay algunos cambios, pero no incorporaciones. Lo que no cambia es el éxito de «Pro Evolution Soccer 5», que sigue otro mes como líder superando a su rival «FIFA 06».





1 Pro Evolution Soccer 5

26% de las votaciones

- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami



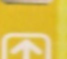


2 NBA Live 06
24% de las votaciones

- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





3 FIFA 06
21% de las votaciones


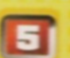
- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

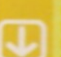
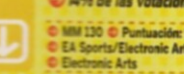


4 Tiger Woods PGA Tour 06

15% de las votaciones

- MM 130 · Puntuación: 87
- EA Canada/EA Sports
- Electronic Arts



5 Total Club Manager 06
14% de las votaciones


- MM 130 · Puntuación: 90
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III
41% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

2 Warcraft III
36% de las votaciones
- Comentado en MM 90
- Puntuación: 92
- Blizzard

3 Age of Empires II
23% de las votaciones
- Comentado en MM 59
- Puntuación: 92
- Ensemble

Acción



1 Half-Life
38% de las votaciones
- Comentado en MM 61
- Puntuación: 91
- Valve

2 Half-Life 2
35% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

3 Doom 3
27% de las votaciones
- Comentado en MM 116
- Puntuación: 98
- id Software

Aventura



1 Monkey Island 4
52% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 89
- LucasArts

2 Sam & Max
41% de las votaciones
- Coment. en MM 70 (2ª Ep)
- Puntuación: 95
- LucasArts

3 Fahrenheit
7% de las votaciones
- Coment. en MM 128
- Puntuación: 90
- Atari

Rol



1 Baldur's Gate II
46% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- Bioware

2 Neverwinter N.
36% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 91
- Bioware

3 Diablo II
18% de las votaciones
- Coment. en MM 67
- Puntuación: 85
- Blizzard

Velocidad



1 TOCA 2
49% de las votaciones
- Comentado en MM 111
- Puntuación: 90
- Codemasters

2 Grand Prix 4
34% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

3 Need For Speed
17% de las votaciones
- Comentado en MM 107
- Puntuación: 88
- EA Games

Simulación



1 IL-2 Sturmovik
42% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

2 Silent Hunter II
29% de las votaciones
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 92
- SSI/Ubisoft

3 Combat F.Sim. 2
29% de las votaciones
- Comentado en MM 70
- Puntuación: 90
- Microsoft

Deportivos



1 FIFA 2002
43% de las votaciones
- Comentado en MM 82
- Puntuación: 90
- EA Sports

2 Virtua Tennis
35% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- Sega

3 PC Fútbol 2001
22% de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos

Micromanía

■ Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

■ Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.





Brothers in Arms Earned in Blood

Hermanos hasta el fin

Tu última aventura tras el desembarco de Normandía fue dura, pero ahora prepárate porque queda mucho terreno por conquistar y la Wehrmacht no se va a dar por vencida. Ahora más que nunca, esta guerra sólo puede ganarse con sangre, sudor y lágrimas.

Enhorabuena, has sido ascendido a jefe de la segunda escuadra en la 101 División Aerotransportada. Ahora, la responsabilidad de los hombres bajo tu mando es totalmente tuya. Una mala decisión, y los enviarás prematuramente a la tumba. Sus vidas están en tus manos. Ya que dispones de una brújula para orientarte, qué mejor manera de indicarte el camino a seguir que con indicaciones cardinales. Así va a ser a lo largo de esta guía.

Tras una pequeña sesión de entrenamiento, sigue el camino marcado en tu brújula y te encontrarás con los primeros enemigos. Unas cuantas maniobras para flanquearlos y no tendrás problemas. El camino te conducirá hasta una granja donde podrás reunirte con otros paracaidistas y un convoy alemán que no tiene intención de dejarte pasar. Hay varios soldados escondidos tras un par de carretas con caballos y uno a mayor distancia con una MG42. Utiliza las vallas de la derecha para flanquear a los dos primeros grupos, toma luego las carretas que ellos mismos empleaban y podrás acercarte a la MG42 por la izquierda. Luego, usa el arma para acabar con los que queden. Cuando hayas terminado con todos, sigue al grueso de la compañía hasta acabar la misión.

ACCIÓN EN ST. MARTIN

Empiezas el capítulo con un buen problema. Hay muchos hombres malheridos y es necesario buscar suministros médicos. Puede que en la iglesia haya algo, así que sigue el camino hasta el pueblo. Los primeros enemigos están agazapados en un campo de maíz que hay hacia la izquierda. Haz que tus hombres te cubran y ve por la izquierda para sorprenderles. Encontrarás otros por allí, detrás de unos paquetes de heno. Sigue por el camino entre los dos edificios.

Varios alemanes te dispararán desde el Sur. No puedes llegar hasta ellos, así que déjalos y







[1] Los enemigos se ocultarán en cualquier parte, incluso detrás de animales muertos. **[2]** Hay muchos compañeros malheridos y en la iglesia podrás encontrar suministros médicos. **[3]** Al principio de cada misión, puedes intercambiar unas palabras con el resto de la compañía. **[4]** El rifle de francotirador no es tan efectivo como debería. Resulta algo complicado acertar con él. **[5]** Habéis tenido un percance con vuestro jeep, y ahora hay que recorrer el resto del camino a pie.



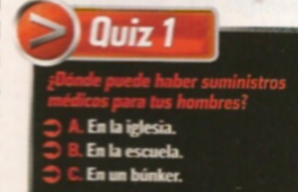
sigue avanzando por el Este. Llegarás junto a un granero con un soldado enemigo escondido en el centro. Por la derecha, verás a varios más agazapados. Sigue por el camino de la izquierda hasta un camión nazi; allí podrás atacarlos por el flanco.

Por el callejón del Sur encontrarás nuevos enemigos. Sigue por el camino del Sudeste hasta un nuevo camión. Ve por el Sudoeste y llegarás a la inmediaciones de la iglesia. Aquí la resistencia que vas a encontrar es feroz. Vas a tener que rodear la iglesia por el Este mientras, al mismo tiempo, acabas con los enemigos que vayas encontrando a tu paso. Utiliza cualquier parapeto y flanquéales poco a poco. Al final, te toparás con un camino de tierra todo al Este. Síguelo hasta el final y luego entra por el agujero en la pared, al Oeste. Desde allí podrás rodear y abatir a todos los enemigos que rodean la iglesia. Asegúrate de haber eliminado a todos ellos y entra en el edificio.

Ahora tienes que defender la iglesia de las oleadas de enemigos que intentarán retomarla. La brújula te indicará por dónde vienen. Al Noroeste tienes a tu disposición una MG42.

LAS TRES PATRULLAS

Ahora dispones de un equipo de asalto y otro de fuego. Tu misión es despejar el pueblo de toda presencia enemiga. Sigue la flecha de la brújula y llegarás a un campo sembrado tras una serie de granjas. Aquí se ocultan los primeros alemanes. Distráelos con un equipo, flanquéalos con el otro y todo irá bien. Al final de la zona de sembrados, tras pasar un camión, una MG42 alemana te disparará desde el Noreste.

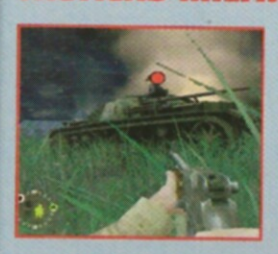


Cruza la carretera en dirección Noroeste y ocúltate detrás de la valla o las bolas de heno. Hay varios alemanes escondidos tras otra valla: que el equipo de fuego los mantenga distraídos mientras rodeas el campo sembrado para acabar con ellos. Sigue por el Este y luego por el Sur, hasta una ametralladora MG42. Úsala para acabar con los enemigos a la vista y luego continúa por el campo sembrado del Sudeste.

Nuevos enemigos te harán la vida imposible. Recorre todo el campo hacia el Noreste y luego gira al final hacia el Noroeste para flanquear a los nazis atrincherados. Llegarás junto a un semioruga alemán. Continúa desde aquí en dirección al Noreste.

Ahora tienes que encontrar al cabo Corrion, escondido en una granja. Sigue el camino hasta el final y entra por la abertura del Sudeste. Desde allí, podrás flanquear a los enemigos de la granja y encontrar a Corrion en una fuente del Sur. Sigue la ▸▸

TÁCTICAS MILITARES





LA TÁCTICA MÁS UTILIZADA y que mejor efecto va a tener en el campo de batalla es el flanqueo. Consiste en rodear al enemigo para abatirlo desde uno de sus flancos o lados. Los soldados enemigos siempre están escondidos tras un parapeto, un hoyo o un nido de ametralladoras, así que mientras un grupo de soldados bajo tu mando les distrae, el resto y tú, –o tú solo, si no hay nadie más– vais rodeando sin que os vean para atacarles por sorpresa. El terreno está dispuesto para tal fin, por lo que siempre vas a encontrar un camino para realizar el flanqueo.

EN ESE ASPECTO, EL MAPA RESULTA DE LO MÁS ÚTIL. No sólo podrás tener una visión clara de todo el terreno circundante, sino que también sabrás dónde está cada enemigo, tus aliados y el resto de la compañía. Fijándote en el mapa podrás diseñar estrategias, saber los mejores lugares para situar a tus hombres, el número de soldados alemanes que hay y si estarás al descubierto en una posición u otra. Y lo mejor es que, cuando lo consultas, el tiempo se detiene por completo permitiéndote que trazar un plan táctico. No dudes en utilizar esta ventaja, porque puedes sacarle mucho provecho.







(6) Siempre que aparezca un tanque enemigo, podrás encontrar un lanzacohetes en alguna parte. (7) Algunas veces aparecerán refuerzos para ayudarte, aunque no con la frecuencia que suficiente. (8) Si estás detenido y a cubierto, emplea la mirilla. (9) El equipo de fuego es muy eficaz para distraer al enemigo mientras el de asalto flanquea la amenaza. (10) Si el tanque lleva la escotilla abierta, lo mejor es subirte a su lomo y tirar una granada dentro.



Intenta usar las unidades de tu escuadra para el trabajo en el que han sido entrenados: Fuego para cubrir y asalto para el ataque directo

►►flecha de la brújula y llegarás a un enorme campo al Sudeste plagado de enemigos y encima bombardeado por morteros.

Rodea el campo por la izquierda y mantente siempre en movimiento si no quieres ser blanco de los morteros. A medida que avances, acaba con los grupos diseminados hasta que llegues junto a los morteros y un vehículo semioruga. Flanquéalos y no tendrás problemas.

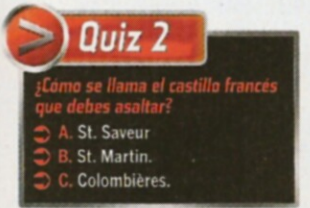
EL CRUCE DEL INFIERNO

Una serie de suministros han sido lanzados desde el aire. Tu primer objetivo será marcarlos con granadas de humo. Estás junto a un campo repleto de hoyos y con soldados alemanes repartidos por su toda su extensión. Utiliza los hoyos para cubrirte. En este punto, las granadas pueden ayudar. Hay tres suministros, uno en el centro, otro en el lateral, (Sudeste) y el último junto a una casa, al Sur. Dentro de ella también encontrarás un rifle de francotirador y el camino a seguir.

Y ahora a buscar al resto del grupo. Usa el rifle para despejar un poco el camino y luego lleva tus hombres por la izquierda, hacia el Oeste, sin detenerte debido al fuego de morteros. Acaba poco a poco con los soldados enemigos hasta llegar junto a un puente. Cúbrete allí y usa el rifle de francotirador para acabar con los alemanes del otro lado. Cuando esté despejado, cruza el puente, ve por el Oeste y flanquea por allí al resto de los enemigos. Un poco más adelante encontrarás a tus hermanos de armas.

Tu próxima misión será asegurar un cruce de carreteras. Sigue la dirección de la brújula. Tendrás que cruzar un nuevo campo de hoyos repleto de nazis y varias MG42. Vuelve a utilizar los hoyos para cubrirte o ve por el lado derecho, bajo un puente, desde donde podrás flanquear.

Cuando tengas que defender el flanco izquierdo del coronel, avanza con tus hombres hacia el Oeste por un pequeño canal y luego gira al Norte. Desde allí podrás flanquear a los enemigos.



Quiz 2

¿Cómo se llama el castillo francés que debes asaltar?

- A. St. Saveur
- B. St. Martin.
- C. Colombières.

ASALTO AL CASTILLO

Empieza siguiendo la flecha de la brújula por el camino hasta que te topes con el primer obstáculo, una MG42 y varios grupos de nazis. Gira al oeste y sigue hasta el final de la muralla de Colombières. Desde allí, la MG42 no podrá dispararte. Ocúpate de los enemigos más cercanos y tira una granada en el puesto de la ametralladora para acabar con su ocupante. Una vez despejado, accede al interior y ocúpate del resto de los alemanes. Al penetrar en el perímetro de la muralla, tendrás que empléate a fondo en el asalto, muy atento a los enemigos... ¡Anticípate!

Entra ahora en el edificio del Oeste y sal por el otro lado. Allí sólo tienes que esperar la llegada de refuerzos, un bonito tanque Sherman que se unirá a ti.

El enemigo que está en dirección norte dispone de lanzacohetes. Deja el tanque quieto y ve con tus hombres por el oeste. Desde allí podrás flanquearles. Acaba rápido con el de los cohetes y luego usa el tanque para reducir al resto. Sigue la indicación de la brújula, pero haz que el tanque vaya por delante y despeje el camino.

Hasta que te topes con un tanque enemigo. Deja el tuyo atrás y ve con tus hombres por el oeste para flanquear a los soldados que lo acompañan, pero agachando la cabeza ante los disparos del tanque enemigo. Luego rodéalo y lanza una granada al interior. Ahora con el camino despejado, ordena al tanque que acabe con los que queden.









[11] Las MG42 son temibles. Tómalas siempre que puedas para tenerlas a tu favor. **[12]** Si cae un obús cerca de ti, sufrirás los efectos de la desorientación. **[13]** Aparte de las armas aliadas, podrás recoger cualquier arma personal que deje atrás el enemigo. **[14]** El equipo de fuego es experto en enfrentarse a los enemigos directamente. Son tu vanguardia. **[15]** Los tanques son devastadores contra la infantería, pero hay que tener cuidado con las armas antitanque.



Los tanques enemigos pueden ser destruidos lanzando una granada dentro o con un lanzacohetes de los que hay por el terreno

EL SANGRIENTO

Avanza por la trinchera hacia el Este y, desde aquí, flanquea a los diversos enemigos atrincherados. A lo lejos, verás una MG42. Corre hacia el Noreste y luego al Sudeste y podrás rodear el nido.

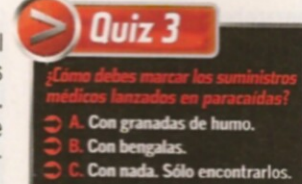
Ahora sigue la flecha de la brújula y corre sin parar cuando empiece el bombardeo de morteros. Estás al descubierto, así que ve a por ellos sin dudarlo. Continúa y, a poca distancia, encontrarás un tanque en terreno abierto y varios nazis atrincherados. Escóndete del tanque y acaba primero con los soldados. Luego, encárgate de él. Más adelante habrá otro, así que prepárate.

Sigue avanzando hasta alcanzar una trinchera aliada. Allí, resiste el embate enemigo hasta que lleguen los refuerzos.

ADIÓS, CARENTAN

Empieza corriendo hacia el Oeste y usa la MG42 de allí para acabar con los enemigos de la estación del tren. Cuando esté despejado, asalta el interior con tu escuadra, dispara desde las ventanas, y luego sal por la puerta Oeste. Flanquea aquí a los que queden de la forma habitual. Luego encárgate del hangar del Este y sal por la puerta del Sudeste para cubrirte de la MG42. Sigue hacia el Sudeste, deja allí a tu equipo de fuego para que te cubra y ve por debajo del puente del Norte para flanquear al enemigo.

En el siguiente hangar, entra por el Norte y sal, de nuevo por el Norte. Sigue el camino y podrás eliminar ese maldito mortero.



Quiz 3

¿Cómo debes marcar los suministros médicos lanzados en paracaídas?

- A. Con granadas de humo.
- B. Con bengalas.
- C. Con nada. Sólo encontrarlos.

CUERPO A CUERPO

Aún quedan alemanes rezagados y alguien tiene que echarlos de la ciudad. Sigue la dirección indicada hasta que te encuentres con los primeros. Haz que te cubra el equipo de fuego mientras los demás os metéis entre los escombros de la casa norte para flanquearles. Vuelve a la calle y ve por un callejón del lado Sur.

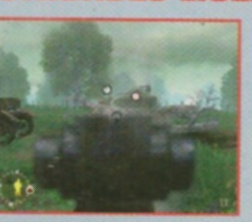
Continúa avanzando y llegarás a una calle con dos coches del ejército alemán medio destrozados. Sigue avanzando por la acera mientras te están cubriendo y acaba con los primeros enemigos. Luego, usa la MG42 para eliminar a los siguientes soldados que aparecerán por el lado Noreste.

Los siguientes soldados nazis no tardarán mucho en recibir apoyo de un tanque. Aquí no podrás hacer uso de las granadas, así que ve al lado Sur para tomar un lanzacohetes.

BAUPTE

Ahora toca liberar el pueblo de Baupte. Usa la unidad de tanque para acabar con los primeros soldados; con ella y tus ▸▸

UNIDADES LIGERAS ENEMIGAS





INFANTERÍA. Algunos tienen granadas o cohetes antitanque, pero casi todos se esconderán tras un parapeto y tratarán de hacerte la vida imposible. Estudia su posición y encontrarás la forma de flanquearles con seguridad. Cuando estén en un nido de ametralladora procura no ofrecerles un ángulo de tiro.

MORTEROS. En terreno abierto, son muy efectivos, por desgracia para nosotros. Esconderte no servirá de mucho porque disparan en parábola y pueden sortear cualquier obstáculo. Intenta que se mantengan distraídos con algunos de tus hombres mientras vas hacia ellos a saco y acabas con sus operadores.

TANQUES. Una pesadilla para cualquier compañía. Algunos llevan la escotilla abierta, por lo que podrás acercarte al vehículo por detrás, eliminar a su ocupante y lanzar una granada al interior. Pero otros están bien cerrados. Con estos últimos, tendrás que buscar un lanzacohetes alemán; ataca por la parte de atrás, ya que es su zona más vulnerable y no harán falta muchos disparos.

CAÑONES DEL 88. Giran lentamente pero no te quedes a tiro. Tendrás que hallar el camino para neutralizarlos desde un flanco.





(16) ¡Vaya situación! Subirse a la escotilla de un tanque es un baile muy peligroso contra su torreta. Procura intentarlo cuando esté ocupado en otro objetivo. (17) Hay algunas armas que tienen una mirilla mejor que otras. Prueba varias para ver cuál te va mejor. (18) El mejor ángulo para disparar contra un tanque es la parte trasera. Resulta la más vulnerable. (19) Habrá que utilizar cargas explosivas para abrirse camino entre los cercados del campo. (20) Hay que aprovechar los tiempos de recarga de los cañones para acercarse sin peligro.




Si acabas con los operadores de las MG42 y sigue habiendo más enemigos, usa el arma para eliminarlos. Su munición nunca se agota

UNIDADES ALIADAS




EQUIPO DE FUEGO. Casi siempre vas a contar con unidades de este tipo. Su misión principal es desgastar al enemigo y cubrir al resto de la patrulla. Cada vez que te encuentres con un grupo de soldados alemanes atrincherados tras un parapeto en la distancia, ordena a este equipo que se cubra tras otro parapeto y que dispare con todo lo que tenga. Eso los mantendrá distraídos para que puedas flanquearlos y no se percaten de nada.

EQUIPO DE ASALTO. Es el grupo que siempre debe acompañarte en los movimientos de flanqueo. Están armados hasta los dientes para enfrentarse directamente al enemigo, nada de cubrirse tras los parapetos. Cuando hayas descubierto el camino para flanquear mejor, lleva allí a estos hombres y que se lancen sobre los soldados del ejército nazi con toda contundencia.

TANQUE. Esta unidad es invencible contra la infantería básica, pero sólo si no llevan consigo armas antitanque. Si las tuviesen, intenta acabar con ellas primero de la forma tradicional y luego envía el tanque para que se encargue de los demás. También puedes subirte por detrás y hacerte cargo de la ametralladora, pero ten cuidado porque en esa posición serás un objetivo vulnerable.

►► hombres, será pan comido. Cuando llegues a la ciudad, sigue en dirección Noroeste. Pronto encontrarás un cañón antitanque y un tanque enemigo, así que deja tu blindado en la retaguardia y avanza con el resto de la escuadra. Será mejor que vayas por detrás de las casas y no por el camino principal.

El siguiente obstáculo será una iglesia con varios enemigos tras sus muros y un tanque a su alrededor. Que tus hombres mantengan ocupados a los soldados mientras cruzas el camino en dirección Norte y te encargas del tanque. Luego, que tu tanque haga el resto.

Sigue tu camino y pronto te encontrarás con otro cañón antitanque. Acércate a ellos por la izquierda y los refuerzos se encargarán de reducirlos; hasta la aparición de otro tanque y un par de soldados alemanes en la distancia. Entonces, ve hacia el Sudoeste y podrás recoger un lanzacohetes. Cuando puedas acercarte lo suficiente, destrúyelo y prepárate porque al instante aparecerá otro blindado.

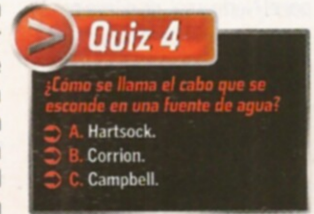
ENTRE LOS CERCADOS

Tendrás que abrirte paso destruyendo los cercados con dinamita. Cuando atravieses el primero, haz que el equipo de asalto te cubra desde el árbol del Noreste mientras tú vas por el Sur para flanquear a los enemigos. Al Sudeste hay una MG42 y al Este, un blindado. Cuando hayas acabado con la infantería, déjalos por ahora y ve por el cercado del Norte.

Ahora, que algunos de tus hombres te cubra por el Norte mientras el resto vais por el cercado del Noreste para flanquear desde allí. Avanza un poco más y te encontrarás casi de frente con el blindado de antes; podrás acabar con sus ocupantes fácilmente. Una vez hecho esto, vuelve al principio y flanquea a la MG42 que dejaste atrás y que ahora ya no cuenta con el apoyo del blindado.

Varios soldados más y podrás encontrar un cañón del 88 que tendrás que destruir. Un poco más adelante, te toparás con otro al Noroeste. Continúa por el cercado de atrás.

Tras abatir a un par de enemigos más, vuelve junto al segundo cañón del 88 y prepárate, porque varios grupos soldados se echarán sobre ti. Resiste un poco y pronto llegarán los refuerzos.



CARRERA HACIA EL MOLINO

Aparte de tus hombres, tienes un tanque a tu disposición. Envíalo contra los primeros alemanes, pero destruye primero el cañón antitanque del lado derecho, al









(21) Podrás subirte a un tanque aliado y utilizar su ametralladora para ocuparte de la infantería más escurridiza. (22) Cuando el indicador de los enemigos está vacío, quiere decir que se mantendrán ocultos sin disparar. (23) El mapa será la herramienta más útil para acabar con el enemigo, después de tu arma, por supuesto. (24) Si no tienes claro dónde están los enemigos, corres el riesgo de encontrártelo de sopetón. (25) También es posible atacar cuerpo a cuerpo, pero acercarte lo bastante para hacerlo es peligroso.



En las villas y ciudades avanza poco a poco, muy atento a los enemigos apostados y a las armas fijas. ¡No des ni un paso en falso!

Quiz 5

¿Qué unidad es la encargada de cubrir tus avances?

- A. La unidad de asalto.
- B. La unidad de fuego.
- C. Ninguna. Lo hago yo.

Noroeste. Tras un embate contra un par de soldados, llegarás a una casa con dos MG42 a cada lado y, junto a una de ellas, otro cañón antitanque. Utiliza el lanzacohetes tomado de alguno de los enemigos eliminados para destruir la MG42 que está junto al cañón. Luego acércate y destrúyelo. Desde allí, podrás acabar con la otra MG42. Con el tanque y el resto de tus hombres, podrás eliminar a los que quedan.

Hay varios cañones del 88 haciendo la vida imposible a los tanques aliados y alguien tiene que cargárselos. El primero lo encontrarás un poco más adelante, al Sur. Flanquea por el Oeste y no tendrás dificultades. Para llegar al segundo, tienes que atravesar un campo en terreno abierto, con el 88 disparando a todo lo que se mueva. En primer lugar, lleva tu tanque detrás de la primera fila de árboles y haz que dispare contra la unidad alemana del Noroeste. Eso los distraerá. Luego ve con el resto de tus hombres hacia el Oeste, donde podrás flanquear a los otros soldados enemigos. Para flanquear al 88, haz que el tanque se mueva a lo largo del campo; cuando esté distraído con él, ataca.

Ya sólo te faltan un par de cañones antitanque más y varios grupos de soldados enemigos, un poco más adelante. Flanquea por el Oeste y podrás cogerlos por sorpresa.

TODA AMÉRICA I

Estás en una calle llena de escombros y con muchos alemanes apostados a lo largo de ella. Que tu equipo de fuego te cubra mientras recorres el lado izquierdo con el de asalto. En dirección Oeste hay una MG42. Tendrás que ir por el Sudoeste y luego girar al Noroeste donde, aparte de un par de soldados, encontrarás un tanque enemigo. Junto a la MG42, podrás recoger un lanzacohetes para acabar con él. Luego continúa al Noroeste.

Ahí tienes una nueva calle repleta de enemigos, una MG42 y otro tanque en la distancia. Hay más enemigos y otra MG42 en la calle que gira al Sudoeste. En la segunda MG42 encontrarás otro lanzacohetes. Flanquea por el lado izquierdo y derecho de la calle para acabar con la infantería y luego entra por los callejones del lado izquierdo. Desde allí, podrás llegar a la segunda MG42 y a otro lanzacohetes, después de haber acabado con el resto de los soldados enemigos.

TODA AMÉRICA II

Avanza poco a poco empleando cualquier obstáculo como parapeto, así como los callejones laterales de la calle. Luego flanquea por el lado izquierdo hasta llegar a un cañón del 88 situado al Noreste. Al Este, tienes una ametralladora a la que también puedes flanquear.

Más adelante, te esperan un par de tanques enemigos. Ve hacia el Sudeste y encontrarás un lanzacohetes. Cuando ya esté todo despejado, sigue la flecha de la brújula.

Estás a punto de terminar la misión. Sólo unos grupos de soldados enemigos parapetados y un cañón del 88 en el otro extremo te separan del final. Hay muchos sitios donde cubrirse, así que tendrás que avanzar poco a poco hasta alcanzar la cima. Después, una granada de humo para revelar tu posición, y tu historia en esta guerra habrá llegado a su fin soldado. ■ J.T.A.

Soluciones Quiz

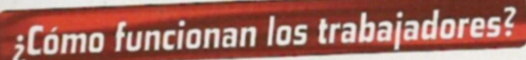
1.A. En la iglesia. 2.C. Colombières. 3.A. Con granadas de humo. 4.B. Corrion 5.B. La unidad de fuego.

Civilization IV

Aprende a crear tu Imperio

Sí, es verdad, este nuevo «Civ» es aún más complicado que el anterior, y te haces un lío con las civilizaciones, las tecnologías, los edificios... pero no te preocupes, que nosotros te echamos una mano.

Está claro que todos los juegos son un sistema, en mayor o menor medida, pero es que el de «Civilization» funciona como un reloj y uno siempre tiene la sensación, con independencia del tiempo que lleve jugando, de que podría aprovechar mucho más los recursos, las ciudades, las unidades... Y lo mejor de todo es que es cierto. Siempre hay una manera de jugar mejor a «Civ». Esta pequeña guía pretende darte algunas pistas sobre los resortes en que se apoya el sistema de juego, para que des con tu propio estilo. Y, al final de cada recuadro, verás un apartado con estrategias que en «Civ III» resultaban productivas, pero que en «Civ IV» ya no funcionan. Ahora, vamos a ello...



Lo primero de todo: no los automatices... La inteligencia artificial de tu pueblo en «Civilization IV» es, digamos, un poco limitada. A continuación te señalamos nuestras preferencias, de entre la enorme cantidad de posibilidades para que busques rentables mejoras y determines qué puedes dejar a cargo de la IA y de qué tendrás que ocuparte.







VILLAS. Pueden construirse en cualquier sitio, pero sus efectos tardan en notarse (tardan unos 35 turnos en convertirse en pueblos). Dan más comercio, según van creciendo, y con el Principio de Sufragio Universal dan +1 de producción, con lo que pueden acabar produciendo +7 de comercio y +1 producción. Es nuestra mejora favorita, aunque no se recomienda construirlos en zonas fronterizas porque el enemigo puede fácilmente echarlos a perder con el saqueo.

MOLINO DE AGUA. Otra de nuestras debilidades. Sube +1 la producción y acaba proporcionando +1 comida, +2 de comercio y +2 de producción. Muy equilibrado. Sólo se pueden hacer en ríos, y en una de las dos orillas, pero merece la pena.

MOLINOS DE VIENTO Y MINAS. Los primeros dan +1 comida y pueden llegar a dar +1 comida, +2 comercio y +1 producción. Las minas proporcionan +2 producción y te ofrecen la posibilidad de descubrir recursos aleatoriamente. Para las casillas de colina, nos inclinamos claramente por los molinos.

GRANJAS. Las granjas dan +1 de comida y acaban dando +2 con Biología. Recomendamos hacer pocas, básicamente porque hay opciones más interesantes, pero también porque el crecimiento demasiado rápido de las ciudades puede disparar los problemas de felicidad y salud. Con la excepción de las zonas extremas de tundra, nieve o desierto sin aluvión, en las que igual necesitas más granjas de las habituales.

TALLER/ASERRADERO. Los talleres dan +1 de producción pero restan -1 a la comida; pueden llegar a +3 de producción sin la penalización de -1 de comida pero tienes que tener el Principio de Propiedad Estatal. Los aserraderos producen el mismo efecto que el taller (+3 de producción es su mejor marca) pero te obligan a conservar los árboles, aunque por contra no estás forzado a mantener el Principio de Propiedad Estatal.

¡NO FUNCIONA!

UN EJÉRCITO DE TRABAJADORES NO ES UNA VENTAJA: En «Civ III» cuantos más trabajadores, mejor... Pero eso es mala idea ahora. Con uno o dos puedes atender las necesidades de cuatro o cinco ciudades. No hagas un trabajador más hasta que tus tecnologías te permitan "hacer" algo.

Así son los líderes de «Civ IV»

Como sabes, cada civilización tiene su líder o líderes, con sus propios atributos que les proporcionan una pequeña ventaja en algún aspecto del juego. Vamos a repasar estos atributos uno por uno, en los líderes que los tienen como estandarte.



Mao Zedong (China). FILOSÓFICO. Este atributo aumenta la tasa de nacimiento de un gran personaje. Es ideal para combinarlo con Pacifismo y Epopeya Nacional (juntos dan +300% en nacimiento de gran personaje en una ciudad).



Julio César (Imperio Romano). COMUNICATIVO. No está mal, sobre todo para crecer más rápido en población, pero no es demasiado útil. Da los graneros a mitad de precio... aunque los graneros son bastante baratos de por sí.



Victoria (Imperio Británico). FINANCIERA. Tener dinero extra en las casillas de tus ciudades es una ventaja enorme, y permite mantener un nivel de investigación muy elevado, principios caros y un enorme imperio.



Bismarck (Imperio Alemán). ORGANIZADO. Interesante, aunque hay muchas maneras de acelerar las maravillas sin necesidad de sacrificar uno de tus dos atributos en ello. No obstante, la forja a mitad de precio es muy tentadora.



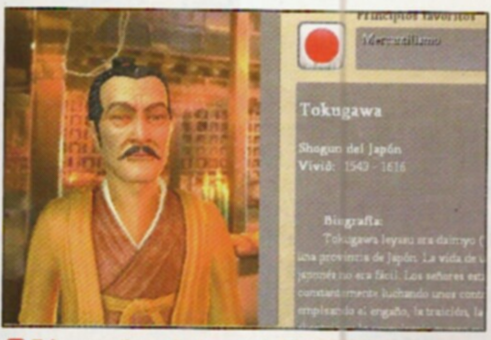
Napoleón (Imperio Francés). AGRESIVO. Muy bueno para los belicosos. El rango extra de experiencia, con Cuartel, Teocracia, Pentágono, West Point y la Epopeya Heroica, por ejemplo, puede hacerte una superpotencia militar.



Isabel la Católica (España). ESPIRITUAL. Muy floja. No tener anarquía en los cambios de Principios y de Religión está bien, pero al final sólo lo usas media docena de veces... Y los templos son baratos, en cualquier caso.



Luis XIV (Francia). CREATIVO. La cultura gratis está bien al principio para dominar terreno o no perder tiempo con mejoras culturales en ciudades fronterizas recién fundadas, pero a la larga este atributo pierde parte de su fuerza.



Tokugawa (Imperio Japonés). ORGANIZADO. Probablemente el peor. Reduce el coste de mantenimiento de los principios, pero los principios sólo son caros al final de la partida... Quizá es interesante para controlar la inflación.

¡NO FUNCIONA!
JUGAR SIEMPRE DE LA MISMA MANERA NO ES NADA BUENO. En «Civilization IV» los atributos son aún más importantes que en «Civ III», así que si cambias de líder tendrás que cambiar radicalmente tu forma de jugar.

¿Dónde pones las ciudades?

Las cosas son un poco distintas en «Civ IV» que en anteriores entregas de la saga. Los costes de mantenimiento de las ciudades pueden llegar a ser un verdadero problema, capaz de ahogar tu economía. Puedes plantear tu crecimiento de varias maneras:



EL RELOJ. Se trata de una forma que optimiza al máximo los costes de mantenimiento sin perder la capacidad de expansión y es una poderosa estructura defensiva. Con la capital en el centro, construye ocho ciudades. Las cuatro primeras a las 12, las 3, las 6 y las 9, a 3 casillas de distancia de la capital. Las otras cuatro ocupando las diagonales, equidistantes de las anteriores y a dos casillas de la capital.

FUNDA A LA CARTA. Busca obtener recursos de lujo, de salud o estratégicos, colocar tus ciudades cerca de ríos o lagos, o cerrar el acceso a zonas del mapa a tus vecinos. El problema es que a veces te obliga a fundar ciudades demasiado lejos, haciendo que quizá no compense el recurso obtenido por ser demasiado caros el mantenimiento y la defensa de una ciudad tan alejada de la capital.

REGALOS ENVENENADOS. Si quieres crearle problemas a un rival, funda una ciudad en una isla remota y regálasela. O mejor, funda dos y dale las dos. Aumentarás sus costes de mantenimiento y retrasarás su investigación.

¡NO FUNCIONA!
NO TE EXPANDAS A LO LOCO. Crear ciudades desde el principio para ocupar mucho territorio -algo habitual en «Civ III»- es la ruina segura. Los costes de mantenimiento te colocarán a la cola de la investigación y los bárbaros te machacarán cuando desarrollen el arco o el bronce.

Ciudades especializadas. Desarrollo y potenciales

En «Civ IV» hay muchas oportunidades de crear superciudades plenamente volcadas en uno de los aspectos de juego: militar, científico, cultural o comercial. Vamos a ver cómo se desarrolla cada una de ellas.

MILITAR. Se crea en una zona donde haya mucha producción (minas, etc). Se contruye el cuartel, la forja, la fábrica, alguna de las centrales energéticas. Maravillas nacionales: la Epopeya Heroica (+100% a la producción militar) y West Point (+4 experiencia por unidad militar).

COMERCIAL. Se crea en una zona donde haya mucha infraestructura comercial: pueblos, oro. Se construye el mercado, el colmado, el banco y el aeropuerto; y el puerto si es costera. Maravilla nacional: Wall Street (+100% de oro).

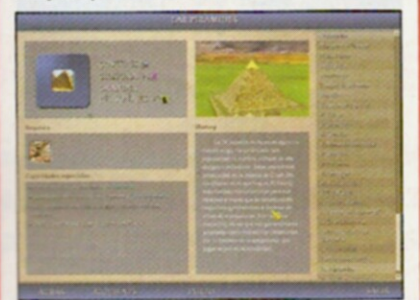
CIENTÍFICA. Se crea en una zona con mucha infraestructura comercial: pueblos. Se contruye la academia, la biblioteca, el observatorio, la universidad, el laboratorio. Maravilla nacional: la universidad de Oxford (+100% investigación).

CULTURAL. Se construye el templo, el monasterio, la catedral, el teatro y la torre de radiodifusión. Maravillas nacionales: el Hermitage (+100% cultura) y el Globe Theater (+6 cultura).

¡NO FUNCIONA!
NO CONCENTRES LOS AVANCES EN LA CAPITAL. Hacer una superciudad en la que está todo (se suele llamar centralismo) aquí no funciona, porque sólo puedes hacer dos maravillas nacionales por ciudad. Y más te vale aprovecharlas.

Las dos clases de Maravillas

En «Civilization IV», aparte de las maravillas nacionales de las que se habla en el recuadro "Ciudades especializadas", hay dos grandes tipos: las que caducan y las que no. Vamos a ver las más importantes.



LAS QUE CADUCAN. Stonehenge es muy interesante si tu civilización no es cultural (da +1 de cultura en todas las ciudades), pero expira con el calendario. La Gran Biblioteca te permite tener dos científicos en un momento en que la investigación está muy limitada. El Partenón es ideal para civilizaciones filosóficas, ya que aumenta un 50% la posibilidad de nacimiento de un gran personaje. El Gran Faro es un prodigio financiero (+2 rutas en todas las ciudades costeras), muy interesante si tu mapa tiene mucho mar.

LAS QUE SON ETERNAS. Los Jardines Colgantes dan +1 de población y +1 de salud en todas las ciudades y supone un salto hacia delante en todos los sentidos. Versalles reduce el mantenimiento, algo fundamental en un país grande. La Estatua de la Libertad es ideal para civilizaciones filosóficas (1 especialista gratis en todas las ciudades). La presa de las Tres Gargantas da energía gratis a todas las ciudades, lo que duplicará tu producción. También es especialmente interesante la Torre Eiffel, que aumenta a lo bestia la producción cultural de todo tu imperio.

¡NO FUNCIONA!
NO VAYAS A POR TODAS LAS MARAVILLAS. No puedes construir todas las maravillas, especialmente si otras civilizaciones son diligentes o disponen de mármol y piedra. Además, si no eres el primero en descubrir la tecnología que lleva a la maravilla, ya puedes ir olvidándote de hacerla. Y por último no se guarda la producción invertida en una maravilla que se queda a medias, sino que se convierte en dinero.

Los mejores edificios para empezar



En «Civilization IV» hay una enorme cantidad de edificios disponibles, y más te vale diseñar un plan para organizar su construcción o de lo contrario tendrás un crecimiento muy irregular.

EDIFICIOS IMPRESCINDIBLES. Los graneros y los faros en las ciudades costeras aumentan sensiblemente las posibilidades de crecimiento de la ciudad; además, los faros no necesitan infraestructura en las casillas. La biblioteca es un tesoro que produce cultura y ciencia en tu civilización, y que no caduca nunca. La fragua aumenta la capacidad de producción, y aunque cara, se hace necesaria.

EDIFICIOS SECUNDARIOS. El acueducto combinado con el granero impulsará tu crecimiento y tu salud. El puerto aprovecha las casillas optimizadas por el faro, y el templo es una solución barata y versátil para ciudades con problemas de felicidad, así que tómalo como un remedio perfecto. El teatro da cultura y felicidad y tiene un coste muy pequeño, pero casi nunca resulta prioritario; y lo mismo el colmado. Los edificios financieros, como el mercado o el banco, sólo serán rentables si juegas con la barra de ciencia por debajo del 30% y la de dinero por encima del 70%. Ya sabes, no es lo mismo comercio que oro.

¡NO FUNCIONA!
NO HAGAS CIUDADES COMPLETAS. Los costes de mantenimiento y la mayor cantidad de edificios te obligan a ser muy selectivo. Olvida ese rollo de todo en todas partes porque no te va a dar tiempo y además es una carga demasiado pesada para tu civilización.

¿Cómo funciona la religión?

Es probablemente el elemento que más te acercará o te alejará de tus vecinos, con variables de hasta 4 y 6 puntos arriba o abajo en la tabla de relaciones con terceros países, así que requiere mucha atención.

UNA MARAVILLA PARA SIEMPRE. La religión produce felicidad y cultura en todas tus ciudades que profesen el mismo credo que el oficial, así que es como una supermaravilla que no caduca nunca si no quieres. Además abre edificios, como el templo o el monasterio. En resumen: tener religión es mucho mejor que no tenerla.

CONVIERTE A TUS VECINOS. Investigar una religión al principio del juego (budismo, judaismo o hinduismo) y convertir a tus vecinos es la mejor manera de garantizar la seguridad de tus fronteras, salvo que tu vecino sea un carnicero como Alejandro o Napoleón. Eso sí, si no quieres que tus vecinos descubran religiones tardías (Islam, Taoismo, Confucianismo y Cristianismo) y rompan lazos contigo, investígalas tú y bloquea su expansión.

DÉJATE CONVERTIR. Si tu rollo es otro muy distinto que fundar una religión, deja que tu vecino te convierta a la suya. Ganarás en todos los sentidos. Pase lo que pase, cuantas más religiones se propaguen por tu estado, mejor, porque tendrás más cintura diplomática para convertirte a una u otra según las circunstancias y luego obtendrás más beneficios con el principio Libertad religiosa.

¡NO FUNCIONA!
¡TU VECINO NO ES TU ENEMIGO! Eso de ir a muerte a por el vecino se ha terminado en «Civilization IV». A veces, darle lo que te pide, (tanto si es tributo como si es favor) te dará enormes beneficios a medio o largo plazo. No seas agresivo por que sí.



Combinaciones para los Principios

La cosa consiste en preguntarte qué quieres, y buscar los Principios que mejor se adapten a eso desde el comienzo. Si no eres una sociedad espiritual, no conviene que cambies de Principios más de 4 ó 5 veces en toda la partida, porque los turnos de anarquía te pueden pasar factura. Vamos a ver los Principios de cada categoría.



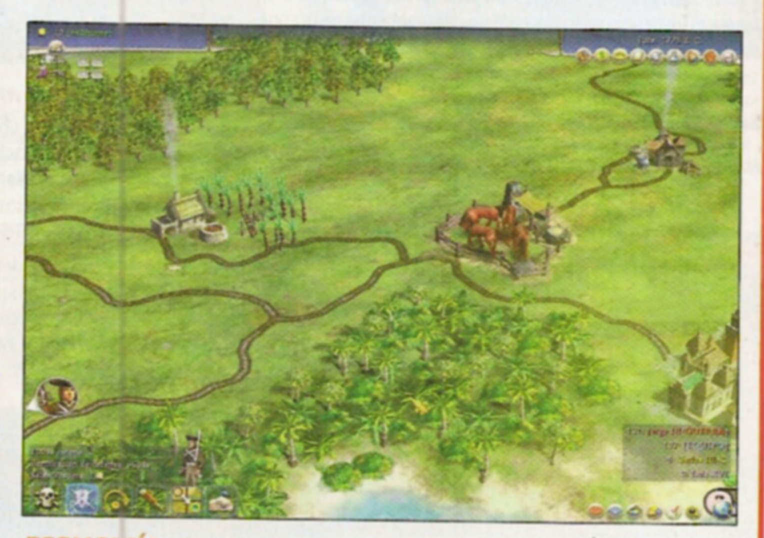


GOBIERNO. El Gobierno Hereditario es muy interesante al comienzo, ya que tienes una o más unidades militares en las ciudades y te ayuda a mantene la felicidad, así que merece la pena investigar la Monarquía para usarlo. La Representatividad es ideal para una civilización filósofica o con ciudades muy pobladas. El Estado Policial sólo es útil en tiempo de guerra; en paz resulta carísimo y sus bonos, un poco absurdos. El Sufragio Universal es la culminación de la mejora de tu territorio con pueblos, ya que otorga un escudo más por pueblo. Las Pirámides abren todos los Principios de Gobierno al comienzo, pero no son una ventaja si las construyes antes de tiempo.

SISTEMA LEGAL

El Vasallaje es un Principio para hacer la guerra, con 2 puntos de experiencia y reducción de costes por mantenimiento del ejército, pero es tan caro que en tiempo de paz casi compensa volver a barbarie. Cuando descubres la burocracia, tienes el liberalismo tan cerca que no merece la pena activarlo. Como la barra de presupuestos suele estar muy alta en investigación, este principio sólo te compensa por el aumento de producción. El Nacionalismo es bueno para la guerra y más barato que el Vasallaje. La Libertad de Expresión parece diseñada para una partida de pueblos.





CONDICIONES LABORALES

La Esclavitud no parece muy útil al comienzo de la partida, cuando las ciudades son pequeñas, pero prueba al final, con ciudades de 17 o más de población, y verás qué maravilla. La Servidumbre es muy interesante si has producido pocos trabajadores. El Sistema de Castas va que ni pintado para sociedades filosóficas, pero requiere mucha comida. La Emancipación es otro principio para hacer pueblos por todas partes. Combina muy bien con Sufragio Universal y Libertad de Expresión, pero si tus pretensiones en la campaña son otras, pasa de ella porque produce una mínima infelicidad.

ECONOMÍA

El Mercantilismo es un poco caro pero te da los mismos efectos que la maravilla de la Estatua de la Libertad, pero te puede crear problemas diplomáticos al cerrar tus fronteras al comercio exterior. El Mercado Libre es bueno para países pequeños o que conozcan un mapamundi muy grande. La Propiedad Estatal es uno de los mejores principios, sobre todo para grandes imperios con muchas ciudades, ya que reduce los costes de mantenimiento por distancia y da +1 de comida por los molinos de agua. La Ecología es muy cara, pero ayuda a controlar la polución del final de partida.

RELIGIÓN

La Religión Organizada es uno de los mejores Principios del juego. Acelera las maravillas y edificios (piensa en ello cuando tengas que producir fraguas y graneros) y permite producir misioneros sin monasterios. La Teocracia es ideal para producir un ejército, pero un poco cara. El Pacifismo puede ser interesante para civilizaciones empeñadas en producir grandes personajes, pero para el resto es demasiado cara y sube los costes del mantenimiento del ejército. La Libertad Religiosa puede servir para eliminar las molestas diferencias de religión en la política exterior, además de ser una excelente opción si en tu estado se han extendido varias religiones. Pero si no tienes vecinos poderosos quizá te interesen más cualquiera de las otras opciones.



¡NO FUNCIONA!

LO MEJOR NO SIEMPRE ES LO ÚLTIMO. Eso de que las formas de gobierno que vas descubriendo son mejores cuanto más modernas, aquí no vale... Los principios dependen, y mucho, del tipo de partida que hayas planteado e incluso de la situación concreta en que te encuentres en cada momento. No se trata de conseguir una forma de gobierno definitiva avanzando en el juego sino de tener claras las pretensiones de tu civilización y una estrategia coherente.



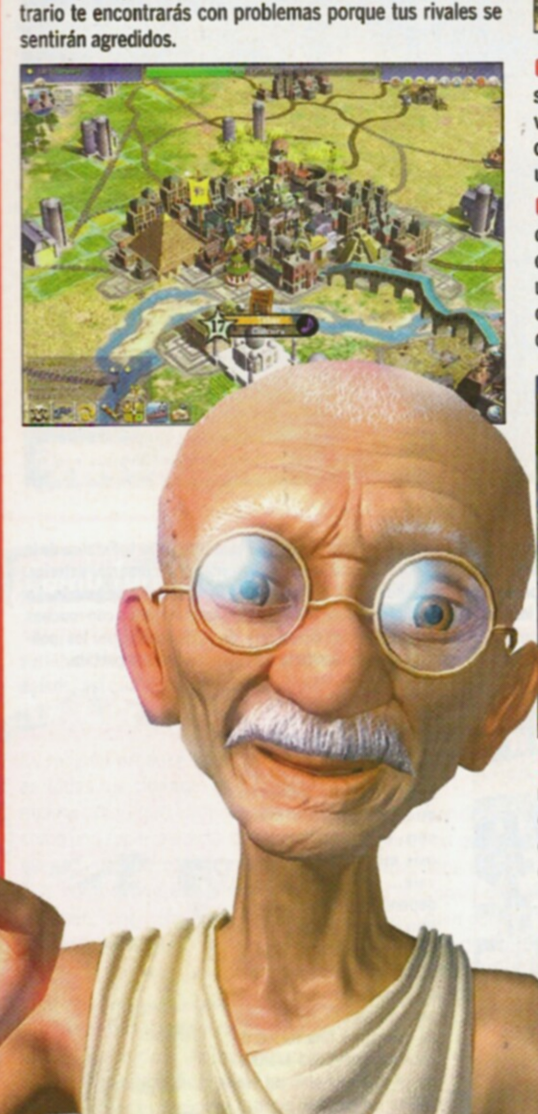
¡Socorro, es la guerra!

Vale, te han atacado, o has atacado tú, y es la hora de las batallas y las victorias... ¿O es que te están dando para el pelo? ¡Ay, señor!



TEN UN BUEN EJÉRCITO. La mejor manera de evitar la guerra es disponer de una fuerza defensiva creíble. Si no la tienes, tus vecinos no tardarán en intentar invadirte por muy amigos que seais.

CIUDADES FRONTERIZAS. No construyas superedificios culturales en tus ciudades fronterizas. De hecho no hagas nada hasta que las tengas bien defendidas. En todo caso, crea lo justo para que no te coman culturalmente; de lo contrario te encontrarás con problemas porque tus rivales se sentirán agredidos.



PREGUNTAS RAZONABLES. Cuando empieces una guerra piensa tus objetivos, no hagas guerras al tuntún, y trabaja para conseguirlos (una ciudad, un recurso, la destrucción total del enemigo). Una vez los consigas, si decides seguir, plantea un nuevo objetivo.

MÍRATE AL ESPEJO. Observa tu imperio y busca sus puntos débiles. Las ciudades más desprotegidas, los recursos abandonados sin guardia, etc. Tu enemigo hará lo mismo y más te vale estar preparado.

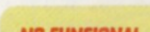


COMBINA LOS EJÉRCITOS. No mandes ejércitos de una sola unidad, porque cada una tiene su especialidad. ¿Quién va a defender a tus espadachines de la caballería si no mandas lanceros? Usa la artillería o tomar ciudades te costará un ojo de la cara en muertos.

BLOQUEA SUS RECURSOS. Busca las fuentes de recursos de tu enemigo y destruye sus minas de hierro, de cobre... De esa manera bloquearás su capacidad de fabricar unidades que requieran recursos estratégicos. Y lo mismo con los recursos de lujo y los de salud; si los destruyes puedes colapsar sus ciudades.



BUSCA LA ESPALDA. Si te han declarado una guerra que no quieres o te han pillado por sorpresa, busca la espalda de tu enemigo y soborna a sus vecinos con tecnologías para que le declaren la guerra. Verás como las cosas cambian si de pronto se encuentra con varios frentes.



¡NO FUNCIONA!

SER UN DEFENSOR EN LAS CIUDADES Y UN ATACANTE EN LAS CONQUISTAS NO VALE DE NADA. El viejo truco de «Civ III» que consistía en poner lanceros en las ciudades y mandar espadachines a las conquistas no funciona aquí, ya que las unidades se definen con un sistema algo más complejo que el primitivo ataque/defensa. Así que combina y estudia, o atente a las consecuencias. De lo que se trata es de diseñar tácticas y ponerlas a prueba pero no existe ninguna infalible. También hay que adaptarse a cada situación y aprender de los errores propios, pero sobre todo hay que aprovechar los que cometen también tus adversarios.

El Turbo Maderero. ¿Algún truquito?



Se trata de una manera de conseguir una enorme ventaja con respecto a tus competidores en los primeros momentos de la partida. Si lo haces bien crecerás 2 ó 3 veces más rápido. Consiste en fundar tu capital en una zona con mucho bosque y hacer un trabajador al mismo tiempo que investigas forja del bronce para poder cortar árboles. Una vez hecho esto, vas talando sistemáticamente todas las zonas de bosque, lo que acelerará la producción de colonos y trabajadores que, a su vez, fundarán nuevas ciudades en zonas boscosas para seguir con el rollo. Y así hasta que quieras parar... o no haya más árboles.



¡NO FUNCIONA!

¡NO ARRASES LAS SELVAS! Aunque en «Civilization IV» las selvas siguen siendo tan poco productivas como en «Civ III», no las elimines totalmente. Con el tiempo y el Principio adecuado cada trocito de selva puede dar un poco de felicidad a tus ciudadanos.

¡Sí funciona!: piensa por tí mismo

Todo lo que te contamos sobre «Civilization IV» está en el juego. Se aprende a base de probar cosas, observar las estadísticas, leer la civilopedia, el manual... Probablemente la mayor grandeza de «Civilization» es que las partidas se pueden ganar de mil maneras. Nosotros sólo te hemos contado algunas cosas que te pueden servir, pero encontrar tu manera de jugar, optimizar tu estrategia al máximo, es un trabajo que únicamente puedes llevar a cabo tú. Así que ya sabes: ¡investiga! Y no dejes de contarnos tus progresos.



Panzers II

¡Libera el Mediterráneo!

Te dijeron que ibas a hacer turismo por Egipto, Italia y Yugoslavia, y no te engañaron: te encuentras en un oasis, pero en mitad del desierto y rodeado de tanques enemigos. ¿Quieres saber cómo salir de ésta?



▲ Al comenzar una campaña, eliges la dificultad. Las diferencias no están documentadas en el manual: en el modo Fácil, tus unidades destruidas las recuperas al volver al Cuartel General, con toda la experiencia intacta. En Normal también, pero sin experiencia. En el modo Difícil las pierdes para siempre y tendrás que ganar prestigio para poder comprar más.



▲ ¿Siempre recibes una puntuación "pobre", aunque cumplas todos los objetivos principales, secundarios y secretos, y no sufras bajas? Es porque tardas mucho en completar el nivel. No te entretengas y usa la tecla de Pausa para crear los grupos, reabastecer y dar órdenes complejas o rutinarias, como avanzar. Así no consumirás tiempo.



▲ Las batallas nocturnas son la gran novedad. Tus unidades no podrán ver a más de dos metros, pero el enemigo tampoco... No des los focos de los vehículos salvo que estés buscando algo, te detectarán inmediatamente. Es clave localizar al enemigo por el ruido, así que envía a explorar tropas baratas, como infantería o vehículos prescindibles.



▲ Comprueba el tipo munición de tus unidades. Recuerda que las balas de fusil no pueden dañar un vehículo blindado. No es como en otros juegos que sufren un daño mínimo. Por otro lado, los soldados antitanque apenas dañan a la infantería. Eso sí, los explosivos valen para todo, incluso para abrir camino derruyendo árboles y edificios.



▲ Las agrupaciones enemigas son abundantes en casi todas las misiones. Si las asedias pero los vehículos defensores parecen invencibles, es porque tienen unidades de reabastecimiento que los reparan y recargan. Envía un avión espía para localizarlas, y después bombardéalas para cortar el flujo de suministros. A continuación, intensifica el asedio.



▲ Los bombardeos que puedes ordenar en muchas misiones, no te restan puntos de prestigio si los usas, ni se acumulan para las siguientes misiones si no los usas, así que agótalos siempre. Envía un avión de reconocimiento a la zona enemiga para divisar mejor a sus enemigos y bombardea arrastrando el ratón en la dirección que deben seguir las bombas.



▲ Entre fase y fase puedes canjear puntos de prestigio por nuevas unidades. Tienes un tope de 25 unidades, sabiendo que como máximo puedes llevar 10 vehículos blindados, 8 vehículos de transporte y 8 de artillería. Cuando manejes al Eje elige siempre infantería alemana, ya que tiene mayor potencia de fuego que la italiana. Es más cara, pero compensa.



▲ Los tanques son el alma del juego. Algunos jugadores critican que son demasiado decisivos. Recuerda que todo el escenario es destructible, incluyendo muros y edificios, así que abre caminos en línea recta hacia el objetivo. Para vencerlos, consulta en su ficha el nivel de blindaje –suele ser menor en la parte de atrás o en los costados– y atácalos por el lado más débil.

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.



BLITZKRIEG 2
La guerra a nuestro favor



Durante el juego, pulsa **[°]** para activar la consola. **Teclea "@Password("Barbarossa")** manteniendo el espacio después del paréntesis que abre y antes del que cierra. Ya puedes usar cualquier de estos códigos:

- **@Win(0):** Completar la misión actual.
- **@God(0,1):** Modo dios.
- **@God(0,2):** Modo dios y muertos de un sólo disparo.
- **@God(0,0):** Desactivar modo dios.
- **@ChangeWarFog (0) ó (1):** Activa o desactiva la "niebla de guerra".

C

CHICKEN LITTLE
Montando el pollo

Sólo tienes que introducir en la opción de trucos del menú Extras una de estas combinaciones para que tu pollito lleve las de ganar.



- **Invencible:** Béisbol, Béisbol, Béisbol, Camisa.
- **Pantalones de papel:** Bate, Bate, Sombrero, Sombrero.
- **Ropa interior:** Sombrero, Sombrero, Camisa, Camisa.
- **Gafas de Sol:** Guante, Guante, Casco, Casco.
- **Pies grandes:** Sombrero, Guante, Guante, Sombrero.
- **Pelo grande:** Béisbol, Bate, Bate, Béisbol.
- **Cabeza grande:** Sombrero, Casco, Casco, Sombrero.



EARTH 2160
Aún hay más



A los códigos que os dimos hace dos meses, suma otros dos que te permitirán modificar más aspectos, en este caso la velocidad y la hora de juego. Para introducirlos, pulsa **[Enter]** para activar la consola. En ella teclea **"cheats_2160"** y pulsa de nuevo **[Enter]**. Teclea uno de los códigos, debe aparecer un **"1"** junto a él para confirmarte que ha sido activado:

- **gamerate [1-100]:** velocidad del juego.
- **time [1-200]:** hora de juego (con menos de 66 será de noche).

EVE ONLINE
Asteroides más ricos



Te vamos a dar dos consejos muy sencillos, pero a la vez totalmente eficaces, para este estupendo juego online de ciencia-ficción. Para empezar con buen pie el proceso de evolución de tu personaje, la primera habilidad que debes escoger para incrementar es **"Learning"**. Céntrate en ella, ya que después aprenderás el resto de habilidades mucho más rápidamente. El segundo consejo es realmente curioso: los asteroides cuyo nombre comience por una letra más baja en el orden del alfabeto, son a la vez los más ricos en minerales.

EL TRUCO DEL LECTOR
GUN
Agujeros con sorpresa



Coge un barril de TNT en la mina de Badlands. Encuentra la casa abandonada y coloca el barril en la parte izquierda de la chimenea. Hazlo explotar para abrir un agujero en el suelo con munición ilimitada para todas las armas. Además, en Dodge City, ve por debajo del puente hasta el otro lado de la cueva de la playa y encontrarás un montón de vida, dinero y munición. Estas son las recompensas que te dan:

- **Terminando el modo historia con las misiones al cien por cien,** obtendrás la armadura del caballo de Reed y la escopeta de cañón de Mc Gruder. Los encontrarás en la mina de Mc Gruder.
- **Por acabar con Hollister,** obtienes el Rifle 69 Ferguson.
- **Por acabar con Reed,** obtienes la espada Cavalry.
- **Por acabar con Hoodoo Brown,** obtienes el doble pacificador.
- **Por acabar las misiones de Cazador,** obtienes la camisa apache.
- **Por acabar las misiones de Pony Express,** obtienes las espuelas de plata.

Iñigo Revuelta

F

FOOTBALL MANAGER 2006
Dobla el precio



Con este consejo que te damos verás como tus ventas son, por lo menos, el doble de gratificantes. Cuando estés conforme con la cantidad por la que vendes un jugador, aparecerá una pantalla con los botones de **[Aceptar]** y **[Cancelar]**. Antes de pulsar **[Aceptar]** salva el juego. Ahora sal, arráncalo de nuevo y carga la partida. Acepta la oferta y cobrarás el doble de la cantidad que habías acordado.

K

KING KONG
El final merece la pena

Si eres de los más hábiles y has terminado el juego, accederás a la galería de arte. Pero además, completando el cien por cien conseguirás un código online mediante el que acceder a contenido extra, y podrás incluir tu nombre en la clasificación mundial de los mejores jugadores. ¡Animo y no te rindas! Si te resulta difícil eliminar a los dinosaurios pequeños, aquí va un consejo para hacer más daño: arrójales la lanza directamente al cuello o a la cabeza.



EL JUEGO DEL MES
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 98

en el DVD Micromanía

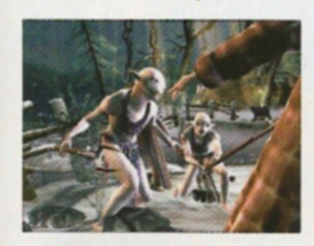


Más alto, más bajo

Antes de despegar, o bien durante el vuelo, pulsa [Y]. El vuelo se detiene y entras en el modo "slew", desde el que puedes desplazar el avión a tu antojo. Por ejemplo, incrementar la altitud mediante la tecla [F4] o reducirla pulsando [F3]. Con [F2] avanzarás, y pulsando [F1] detienes el avión. Además, mientras te encuentres en este modo, te puedes desplazar mediante las teclas de cursor o el joystick. Cuando tengas situado el avión donde querías, pulsa de nuevo [Y] para retornar al modo normal de vuelo.

L

LAS CRONICAS DE NARNIA
Derrotar a la Bruja Blanca



Para acabar con ella en el último nivel, corre hasta que vaya hacia atrás. Entonces aparecerá sobre su cabeza un círculo con **"5+"**. Atácala cinco veces, aparecerá un arco y unas flechas. Dispara con Susan y a continuación golpéala con Edmund. En ese momento, la Bruja Blanca llamará a ogros gigantes para que te ataquen. Acaba con ellos usando los barriles. Repite y prende fuego a los barriles para usarlos con ella. Repite los primeros pasos, hazlo una vez más y Susan podrá soplar el Cuerno para llamar a Aslan. El nivel será completado... ¡por fin!

Si tienes un pad controlador para jugar, también tienes un modo sencillo de que tus personajes recobren toda su salud, toma nota de esta combinación y aplícala durante el juego: mientras mantienes pulsado **[L]**, pulsa **[Abajo]**, **[Izquierda]**, **[Izquierda]** y **[Derecha]**.

Y otro truco para hacer que tu paso por Narnia sea más sencillo: cuando entres en una pantalla o área nueva, salva la partida y vuélvela a cargar. Comenzarás con la temperatura corporal a tope.

LOS INCREÍBLES 2
Aún más increíbles



Lleva a tus superhéroes aún más allá y hazlos mucho más poderosos introduciendo cualquiera de estos códigos en la correspondiente pantalla de passwords:

- **Frozboom:** Supermovimiento de Frozone.
- **Mriboom:** Supermovimiento de Mr. Increíble.
- **Frozprof:** 1.000 puntos para Frozone.
- **Mriprof:** 1.000 puntos para Mr. Increíble.

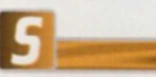
P

PSYCHONAUTS
Teclas y poderes



Los poderes mentales de Raz y sus amigos tienen que estar a tope si quieren sanear el interior de sus cerebros. No es tan difícil, especialmente si pulsas las teclas adecuadas...

- **Todos los poderes:** Pulsa X, X, F, E, Tab, F.
- **Todos los poderes actualizados:** Pulsa Tab, Rueda del ratón, Tab, E, X, E.
- **Munición completa:** Pulsa Rueda del ratón, Espacio, Tab, Tab, F, X.
- **Vidas completas:** Pulsa Tab, E, E, X, Espacio, Rueda del ratón.



S

SHREK SUPERSLAM
Jugando a ser otro



Si quieres repartir porrazos con otro que no sea el simpático ogro verde, lo tienes bastante fácil: consiguiendo determinados objetivos el juego te recompensará dejándote manejar nuevos personajes.

- **Anthrax:** Completa bonus 7 en el modo Megadesafío.
- **Asno:** Completa torneo 7 en el modo Megadesafío.
- **Capitán Garfio:** Completa torneo 25 en Megadesafío.
- **Cyclops:** Completa desafíos 36, 37, 38, 39 y 40 en el modo Megadesafío.
- **G-nome:** Completa desafíos 11, 12, 13, 14 y 15 en el modo Megadesafío.
- **Huff N' Puff Wolf:** Completa torneo 20 en el modo Megadesafío.
- **Humpty Dumpty:** Completa bonus 4 en el modo Megadesafío.
- **Luna:** Completa desafíos 26, 27, 28, 29 y 30 en el modo Megadesafío.
- **Quasimodo:** Completa torneo 3 en el modo Megadesafío.
- **Robin Hood:** Completa torneo 13 en el modo Megadesafío.

STARSHIP TROOPERS
Aprendizaje rápido



Enemigos potentes necesitan ejércitos que estén a la altura. Para que tus tropas ganen más experiencia tras cada batalla, vete al directorio **"stta\units"** y localiza el fichero **"st_db_attr"**. Haz una copia del mismo y ahora ábrelo con el bloc de notas . Vete a la línea 26 y cambia la cadena "26 1 0 0 15 0 0 1... " por "26 1 0 0 200 0 0 1... ". Aumentando el valor de 15 a 200, te aseguramos que notarás la diferencia.

Para conseguir equipamiento extra, localiza el directorio de juego y allí el directorio de misiones. Cada misión tiene un fichero "interface.txt" que puedes editar, por supuesto haciendo antes la correspondiente copia de seguridad para recuperar si algo fallara. Edita los ficheros y cambia los valores para "equipment" de 3 a 12 ó 18. Pero ojo, si cambias el valor de un fichero tendrás que hacer lo mismo con todos o no podrás jugar la siguiente partida.

En los mismos ficheros puedes localizar el área de "Excluded" que contiene una serie de objetos que no se te permiten. Elimina esas líneas –de nuevo en todos los ficheros– y ahora accederás a todas las armas del juego.



Finalmente y ya metidos en harina, edita el fichero "st_db_attr" y busca en la línea 29 de texto un "10000" que corresponde al depósito de munición. Añade un cero y así aumentarás su capacidad máxima.

EL TRUCO DEL MES

QUAKE 4
Mejorando a tu marine

No te vendrá mal contar con un montón de ayuda para acabar con los malvados Stroggs. Lo primero de todo es activar la consola. Pulsa para ello [Ctrl] + [Alt] + [°] simultáneamente, e introduce estos códigos:

- god: modo dios.
- noclip: desactiva las colisiones, atraviesas paredes.
- notarget: invisibilidad.
- freeze: paraliza todo.
- give all: munición y todas las armas.
- give ammo: munición al máximo.
- benchmark: benchmark.
- com_drawfps 1: muestra los fps que alcanza tu PC.
- aviDemo: guarda un video de tu partida en formato avi.
- gfxinfo: información de la tarjeta gráfica.
- r_gamma [0-3]: nivel gamma.
- r_brightness [number]: nivel brillo.
- killmonsters: elimina a todos los monstruos.
- kill: suicidio.
- quit: salir del juego.

T

THE MATRIX PATH OF NEO
Opciones desbloqueables



Éste es uno de esos juegos que te va recompensando con nuevas opciones que se desbloquean a medida que consigues objetivos. Completando el juego en el nivel de dificultad fácil desbloquearás las opciones de armas cuerpo a cuerpo irrompibles y rebotar balas. Completándolo en el nivel normal consigues desbloquear las opciones de salud vampírica y todas las armas. Por último, al finalizar el juego con el nivel de dificultad The One –que a su vez se desbloquea completando el primer nivel del juego sin morir– tendrás disponible desde entonces la opción de salud infinita.

Otro modo de desbloquear bonus es el de recoger los maletines ocultos que están dispersos. Algunos de ellos se entregan como recompensa de objetivos ocultos. Y una pista final: para vencer con mayor facilidad al Agente Smith en la estación de tren, haz lo siguiente: cuando oigas el anuncio de que está llegando el tren, cógelo y arrójalo en frente del mismo.



Envíanos tus trucos

- Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva

JUEGOS DE FÚTBOL

FIFA 2006

PRO EVOLUTION SOCCER 5

TOTAL CLUB MANAGER 2006

FOOTBALL MANAGER 2006

PC FÚTBOL 2006

Juegos de Fútbol ¡SIENTE LOS COLORES!

Tal vez no hayas sido nunca un figura pegándole al balón, pero eso no quiere decir que no puedas convertirte en un crack del fútbol. Sólo tienes que cambiar el campo de juego por la pantalla de tu PC. Aquí te mostramos todas las oportunidades que te ofrece para ganarlo todo y sin despeinarte...

Aunque la temporada de fútbol está a medio camino, siempre puedes disfrutar del mejor fútbol con un buen puñado de títulos de prestigio, que cada año se renuevan puntualmente. No son muchos, pero resultan suficientes para abarcar todas las preferencias de los aficionados al fútbol y ofrecen una calidad contrastada en cada entrega. Algunos te permiten convertirte en una estrella del fútbol, haciendo cabriolas en el terreno de juego. Otros van de dirigir todo el cotarro desde un despacho, fichando y firmando contratos, para llevar a tu equipo a lo más alto. ¿A ti qué te mola más?

SIENTE EL FERVOR DEL PÚBLICO

La evolución en los últimos años de los simuladores de fútbol ha estado encaminada a conseguir la experiencia futbolística más realista posible. Lejos quedan ya los arcades como el inolvidable «Kick Off», basado en un juego de rápidos movimientos. Si bien hasta hace poco sólo

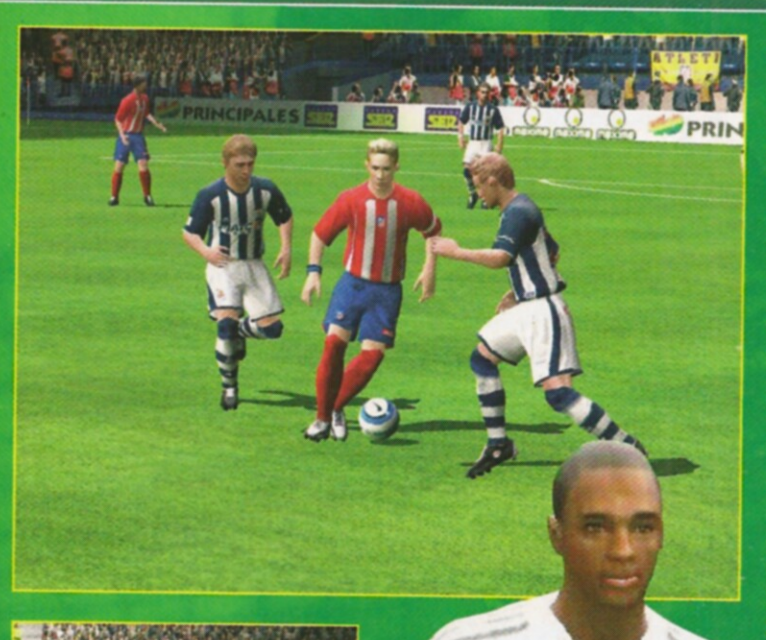
Los simuladores de fútbol se concentran en ofrecer la experiencia más realista, pero sin olvidar el espectáculo y la diversión



contábamos con la saga «FIFA» y algún que otro título esporádico, la irrupción de «Pro Evolution Soccer» ha generado una extraordinaria competencia. En ambas sagas cobra vital importancia el realismo de las jugadas, el juego al primer toque, el desmarque por las bandas y el pase en profundidad. Vamos, como ocurre en la realidad. El tema de las licencias sigue siendo otro de los aspectos importantes.

SIMULADORES

Ponte en forma, mentalízate, estudia a tus rivales y, sobre todo, ¡sal a ganar, porque esto es fútbol! Juegas con las estrellas, pero depende de ti.



Pro Evolution Soccer 5

- Estudio / Compañía: KCET / Konami
- Distribuidor: Konami
- Año: 2005 · Comentado en MM: 130
- Puntuación MM: **89**

Si lo quieres es disfrutar de una gran simulación futbolística «PES 5» es sin duda una opción a tener en cuenta. El control de los jugadores es inmejorable, la física del balón perfecta y las nuevas condiciones climatológicas afectan como nunca al desarrollo del partido. Por el contrario la base de datos sigue siendo escasa, mientras que el modo multijugador queda desaprovechado si lo comparas con el de «FIFA 2006». El fútbol más realista en PC.

Infomanía

- Género: Simulador
- Ligas/Equipos: 8 ligas/142 clubes y 52 selecciones
- Gestión deportiva y económica: Sí (alineaciones y fichajes)
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: Sí
- Modos de juego: Partido, Liga, Liga Master, Copa y Entrenamiento
- Multijugador: Sí
- Modos de juego multijugador: Partido
- Web: http://www.pes5.net/



FIFA 2006

- Estudio / Compañía: EA Sports/Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Año: 2005 · Comentado en MM: 129
- Puntuación MM: **87**

Cada entrega llega dispuesta a convertirse en el mejor juego de fútbol del momento. Esta vez se ha optado por simplificar la ejecución de los pases en profundidad, que ahora resulta muy similar al de su máximo rival. Tanto la IA como la disposición táctica de los jugadores es de lo más real y por fin se pueden dirigir los disparos a puerta. Cuenta con una base de datos enorme y actualizada, así como un multijugador brutal y unos gráficos sensacionales. Es el juego de fútbol más completo.

Infomanía

- Género: Simulador
- Ligas/Jugadores: 21/Más de 10.000
- Gestión deportiva y económica: Sí (alineaciones y fichajes)
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: Sí
- Modos de juego: Trayectoria, Partido Rápido y Torneo
- Multijugador: Sí
- Modos de juego multijugador: Partido y Copa Mundial Interactiva
- Web: http://fifa06.ea.com





La cantidad de ligas, jugadores, clubes y competiciones reales es cada vez mayor, y un juego que no presente un número determinado de licencias en este aspecto queda ciertamente deslucido ante sus rivales. En este aspecto «PES», a pesar del esfuerzo mostrado en su última entrega, está en desventaja. Y no cabe duda de que los números son importantes, pero lo que más aprecian los jugadores es el realismo en el terreno de juego. Si miramos este aspecto, ambos tienen para dar ▸▸

¿REALISMO O JUGABILIDAD?

Hace años no existía este debate ya que casi todos los juegos de fútbol eran arcades, muy previsibles aunque también divertidos. Pero combinar realismo y jugabilidad se ha convertido en el gran desafío del fútbol en PC.

REALISMO. Reflejar el deporte rey fielmente no está reñido con la diversión. Y si no que se lo digan a «Football Manager 2006», un juego que ni siquiera es sencillo de manejar, pero cuya profundidad le convierte en el manager preferido para los que quieren disfrutar del fútbol al 100%. En el campo de los simuladores, no hay ninguno mejor que «PES 5» en este aspecto.

JUGABILIDAD. «PC Fútbol 2006» resulta ideal para adentrarte en el mundo de los managers, mientras que «FIFA 2006», aun siendo más simulador que arcade, es el candidato para pegar unas patadas en el terreno de juego sin complicarse en exceso. Eso sí, el fútbol arcade vuelve con un nuevo «Sensible Soccer» en desarrollo.



MANAGERS

Tras la emoción de un partido, está el apasionante mundo de quienes manejan el cotarro en esto del fútbol. ¿A quién ficharías tú?



Football Manager 2006

- Estudio/Compañía: Sports Interactive /SEGA
- Distribuidor: Atari - Año: 2005
- Comentado en MM: 131
- Puntuación MM: 85

Otro genial manager aunque con un enfoque diferente, más sobrio. «Football Manager 2006» basa su potencial en una enorme base de datos, la más completa que puedas encontrar hoy por hoy dentro del género y, sobre todo, en un profundo conocimiento del mundo del fútbol. Puede que la navegación por los menús resulte algo liosa pero si lo que buscas es realismo puro y duro, este juego es la elección más acertada.

Infomanía

- Género: Manager
- Ligas/Jugadores: 158 ligas y más de 270000 jugadores
- Gestión deportiva y económica: Sí
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: No
- Modos de juego: Carrera y Ver Partido
- Multijugador: Sí
- Modos de juego multijugador:
- Web: *www.footballmanager.net*







Total Club Manager 2006

- Estudio/Compañía: EA Canada/Electronic Arts
- Distribuidor: Electronic Arts
- Año: 2005 - Comentado en MM: 130
- Puntuación MM: 90

El manager que definitivamente se ha colocado como la referencia. Es completísimo en todas sus facetas, ya sea en la gestión de lo relacionado con el aspecto deportivo como en el económico. La base de datos, sin llegar al nivel de «Football Manager 2006», es realmente completa y el interfaz es una auténtica maravilla. Además, la visualización de los partidos en 3D es una auténtica gozada. No le falta de nada...

Infomanía

- Género: Manager
- Equipos/Jugadores: Más de 2.000 equipos y 20.000 jugadores
- Gestión deportiva y económica: Sí
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: Sí
- Modos de juego: Director técnico, Técnico de la Selección, Carrera y Fundar un nuevo club
- Multijugador: En el mismo PC
- Modos de juego multijugador: No
- Web: *www.tcm.ea.com*





SECUNDARIOS IMPORTANTES

A la hora de calificar un juego de fútbol no sólo cuenta el apartado técnico, o si se trata de un simulador o arcade. Hay otros aspectos que suelen ser vitales para que el juego resulte más completo.

LAS LICENCIAS. A veces nos econtramos con que hay competiciones en «TCM 2006» que no son reales, o nombres de equipos ficticios en «PCFútbol 2006». Si buscas la base de datos más completa en los managers la tendrás en «Championship Manager 2006», mientras que en los simuladores se lleva la palma «FIFA 2006».

EL INTERFAZ. El interfaz más completo y accesible dentro de los managers lo tiene «TCM 2006». Si hablamos sobre el control de los jugadores, tanto «FIFA 2006» como «PES 5» son excelentes, aunque eso sí, siempre que cuentes con un pad de 8 botones y mandos analógicos.

▸▸ y tomar. Mientras que «FIFA» sigue con su evolución constante que venimos disfrutando año tras año, la saga «PES» se mantiene como referencia en su faceta de simulador. No obstante la diferencia de realismo entre ambos es cada vez menor. Elijas el juego que elijas, no vas a quedar defraudado.

HAZ A TU EQUIPO CAMPEÓN

Sin embargo, si optamos por alejarnos del terreno de juego y observar el fútbol desde







PC Fútbol 2006

➲ Estudio/Compañía: Gaelco Multimedia / On Games ➲ Distribuidor: Planeta Interactive
➲ Año: 2005 ➲ Comentado en MM: 131
➲ Puntuación MM: **72**

Este nuevo «PC Fútbol» incluye muchas novedades y mejoras respecto a su antecesor, como el modo Promanager en el que puedes emprender tu propia carrera o la posibilidad de planificar una pretemporada. Lo más llamativo es el sistema V-Lima con el que puedes dar órdenes en tiempo real a tus chicos desde el banquillo. En definitiva, si sigue la evolución de «PC Fútbol», las próximas entregas le devolverán a lo más alto.

Infomanía

- Género: Manager
- Equipos/Jugadores: Más de 2.000 equipos y más de 48.000 jugadores
- Gestión deportiva y económica: Sí
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: No
- Modos de juego: Pro Manager, Partido Amisotoso y Juego Online
- Multijugador: Sí
- Modos de juego multijugador: Liga y Copa
- Web: *www.pcfutbol2006.com*

...Y PARA EL FUTURO

Championship Manager 2006



➲ Estudio/Compañía: Beautiful Game Studios/EIDOS Interactive
➲ Distribuidor: Proein
➲ Lanzamiento: Primavera 2006

Cuando EIDOS adquirió la franquicia «Championship Manager» y sus creadores, SI Games, decidieron crear por su cuenta «Football Manager», muchos pensaron que la serie iría a menos. Pero nada de eso. Si ya la edición del 2005 fue de notable alto, la nueva entrega tiene aspiraciones más elevadas. Por fin la serie contará con un motor gráfico 3D para visualizar los partidos y un completo interfaz con el que dar órdenes a los jugadores en tiempo real. Además, la base de datos promete ser amplísima.

Infomanía

- Género: Manager
- Ligas/Equipos: Por determinar
- Gestión deportiva y económica: Sí
- Licencias oficiales: Sí
- Editor de equipos: Por determinar
- Modos de juego: Por determinar
- Multijugador: No
- Página web oficial: *www.championshipmanager.co.uk*

Sensible Soccer





➲ Estudio/Compañía: Tower Studios/ Kuju Wireless Publishing/Codemasters
➲ Distribuidor: Proein
➲ Lanzamiento: Segundo cuatrimestre de 2006

Junto al legendario «Kick Off», la saga «Sensible Soccer» ha dado lugar a algunos de los más divertidos juegos de fútbol. Ahora, quince años más tarde y con un nuevo regresa puesto al día. Tendrá un entorno 3D pero mantendrá la perspectiva cenital ligeramente inclinada y el estilo arcade. Tampoco variarán los jugadores cabezones y el estilo rápido de juego. Además, el multijugador puede ser de auténtico escándalo. ¡Muy atento!

Infomanía

➲ Estilo: Arcade ➲ Competiciones: Alrededor de 50 ➲ Licencias oficiales: Por determinar ➲ Editor de equipos: Por determinar ➲ Modos de juego: Torneos, Competiciones libres y Carrera ➲ Multijugador: Sí ➲ Modos multijugador: Con hasta cuatro jugadores (por determinar) ➲ Web: *www.codemasters.co.uk/sensiblesoccer*

una perspectiva más amplia, el mundo de los managers puede satisfacer todas las necesidades que tengas. A partir de «PCFútbol», los jugadores han buscado una amplia base de datos, profundidad y rigurosidad en todos los aspectos. Cada vez son más las áreas a dirigir. De hecho, los managers actuales ya no se conforman con ofrecer una visión superficial de las arcas del club. Hay más aspectos como por ejemplo el merchandising, que cobra especial importancia en «Total Club Manager 2006». La navegación por los menús también es algo esencial para en este tipo de juegos y cuando más sencillos sean, mucho mejor. De nuevo «TCM 2006» es la mejor demostración. En cambio, «Football Manager 2006», que no es precisamente el más intuitivo, ofrece mayor realismo en la gestión.

Llegados al día del partido, mientras que juegos como «FM 2006» siguen empleando un plano animado en 2D casi esquemático, «PCFútbol 2006» y «TCM 2006» ofrecen, –además– una detallada recreación tridimensional del encuentro. El espectáculo 3D de «PCFútbol 2006» no es tan bueno como en el juego de EA Sports, pero su sistema V-Lima, para dar todo tipo de órdenes a tus jugadores en tiempo real, es superior.



El rigor en todos los aspectos de un club de fútbol, sigue siendo la clave en los managers, pero algunos también ofrecen espectáculo

¿Y LA SIGUIENTE TEMPORADA?

Para el futuro, se esperan próximas entregas de todas las series del panorama futbolístico en PC. Pero antes, hay novedades. Y es que, muy pronto regresa nada menos que... ▸▸

ELIGE TU JUEGO DE FÚTBOL

	SIMULADORES DEPORTIVOS		MANAGERS		
	FIFA 2006	**PRO EVOLUTION SOCCER 5**	**TOTAL CLUB MANAGER 2006**	**FOOTBALL MANAGER 2006**	**PC FÚTBOL 2006**
TIPO	Simulador	Simulador	Manager	Manager	Manager
PRECIO	46,95 €	39,95 €	19,95 €	29,99 €	19,95 €
IDIOMA	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)	Castellano (textos y voces)
ESTUDIO/COMPAÑÍA/ DISTRIBUIDOR	EA Sports/EA Sports/Electronic arts	Koei/Konami/Konami	EA Canada/EA Sports/Electronic Arts	Sports Interactive Games/Sega/Atari	Gaelco Multimedia/On Games/ Planeta Interactive
WEB	Http://fifa06.ea.com	www.pes5.net	www.tcm.ea.com	www.footballmanager.net	www.pcfutbol2006.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Pentium III 1,3 GHz, 256 MB de RAM, Espacio en disco: 1, 2 GB, Tarjeta gráfica: 32 MB, Módem: 56,6 Kbps	Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, Espacio en disco: 1,2 GB, Tarjeta gráfica: 64 MB, Módem: 56 Kbps	Pentium III 700 MHz, 256 MB de RAM, Espacio en disco: 1 GB, Tarjeta gráfica: 32 MB	Pentium III 800 MHz, 128 MB de RAM, Espacio en disco: 650 MB, Tarjeta gráfica: 16 MB, Módem: 56,6 Kbps	Pentium III 1 GHz, 128 MB de RAM, Espacio en disco: 2 GB, Tarjeta gráfica: 32 MB, Módem: 56,6 Kbps
PEGI/ADESE	3+	3+	3+	3+	3+
AÑO	2005	2005	2005	2005	2005
EDITOR DE EQUIPOS / JUGADORES	Sí	Sí	Sí	No	No
MODOS INDIVIDUAL	Trayectoria, partido rápido y torneo	Partido, liga, copa, liga master, entrenamiento	Director técnico, técnico de la selección, carrera y fundar un nuevo club	Carrera	Pro manager, partido amistoso y juego online
MULTIJUGADOR	Sí	Sí	No	Sí	Sí
MODOS MULTIJUGADOR	Partido y copa mundial interactiva	Partido	No aplicable	Enfrentamiento	Liga y copa
CALIDAD GRÁFICA	Muy elevada	Muy elevada	Elevada	Baja	Moderada
LICENCIAS OFICIALES	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
EQUIPOS/LIGAS	21 ligas y más de 10.000 jugadores	8 ligas, 142 clubes y 52 selecciones	Más de 2.000 equipos y 20.000 jugadores	50 ligas y más de 5.000 equipos	2.000 equipos y más de 48.000 jugadores
INTERFAZ	Asequible	Asequible	Asequible	Complejo	Asequible
OPCIONES DE GESTIÓN	Alineaciones, tácticas y fichajes	Alineaciones, tácticas y fichajes	Planificación deportiva y económica	Planificación deportiva y económica	Planificación deportiva y económica
OPCIONES DE CÁMARA	Personalizable	Personalizable	Personalizable	No disponible	Personalizable
DIRECCIÓN ECONÓMICA/ DEPORTIVA	Económica limitada	Económica limitada	Total	Total	Total
REALISMO EN EL CAMPO	Avanzado	Avanzado	Muy avanzado	Muy avanzado	Moderado
NIVEL DE I.A.	Moderado	Muy avanzado	Avanzado	Muy avanzado	Moderado
PROFUNDIDAD TÁCTICA	Avanzado	Muy avanzado	Sí	No	Sí
PARTIDOS COMENTADOS	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CONTROL DE LOS JUGADORES	Avanzado	Muy avanzado	Sí	Sí	Sí

►► ¡«Sensible Soccer»! ¿Recuerdas esos partidos vibrantes con jugadores cabezones sobre el terreno de juego? Pues volverás a verlos, ahora de la mano de Codemasters, con un nuevo entorno gráfico tridimensional que seguirá manteniendo el espíritu del original. ¿Quién sabe?, a lo mejor se convierte en la alternativa arcade a los grandes simuladores del género. Mientras tanto, puedes esperar tranquilo, porque hay calidad más que suficiente sobre el terreno. Bueno... ¿qué, echamos otro partidito? ■ J.M.H.



NUESTROS FAVORITOS

Nos gusta el fútbol así que no perdemos ocasión de echar un partido con un buen juego de fútbol. Pero, cuando se trata de pasar a la final, en Micromanía elegimos estos tres.

PRO EVOLUTION SOCCER 5: Sigue siendo la simulación más realista del fútbol como deporte. Es cierto que su última entrega no ha evolucionado gran cosa respecto de su antecesor, pero es que tampoco le hacían falta muchas. El control de los jugadores es sublime y la disposición táctica de la IA soberbia. Como en la realidad, en cada partido puede pasar de todo.

FIFA 2006: La saga más popular ha introducido novedades con un resultado que no ha podido ser mejor. «FIFA 2006» es el mejor «FIFA» de todos los tiempos, gracias a un realismo de los partidos estupendo, a un control completísimo y a un modo multijugador excelente.

TOTAL CLUB MANAGER 2006: Puede que no incluya la base de datos tan amplia como la de «FM 2006», pero tiene cantidad de opciones a gestionar deportiva y económicamente. En conjunto, es el mánager más completo.





La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

La otra vida

Eso pasa por preguntar

CURIOSIDAD » «LOS SIMS 2 ABREN NEGOCIOS»

La nueva expansión de negocios de «Los Sims 2» ya trae cola. En una encuesta entre la comunidad de jugadores para averiguar qué tipo de negocio les gustaría montar, ha ganado... ¡el salón de belleza! En segunda posición, y en reñida competencia con aquel, ha quedado una tienda de aparatos electrónicos. Anda que, las cosas que tienen «Los Sims»...

De la pantalla al tablero

COMUNIDAD » JUEGOS DE MESA DE VIDEOJUEGOS

Estábamos acostumbrados a ver adaptaciones al videojuego de películas, libros, cómics y hasta de juegos de mesa. Lo que no es tan habitual es ver juegos de mesa basados en videojuegos. Pues existen y puedes encontrarlos en cualquier tienda especialista en juegos de tablero. En España han salido publicados ya los de «Warcraft», «Civilization», «Age of Mythology» y, el más reciente, «Doom», convertido en un juego de estrategia táctica.

Otra estrategia

"Warcraft" nos permite tomar parte en la partida por uno de los cuatro bandos de Azeroth. Las mecánica del juego es casi igual que en PC: tomar recursos, entrenar tropas, subirlas de nivel y lanzarlas al combate para controlar el mapa. Por supuesto, las cosas cambian mucho cuando las figuras son de verdad y están sobre la mesa. "Doom" ofrece a lo largo de sus distintos escenarios todo el terror y la acción del videojuego original: varios jugadores llevan a los marines y uno a los monstruos. Tendrás que enfrentarte a Imps, zombis, hellknights, pinkis... y la cosa se irá poniendo más difícil hasta que, al final, te las tengas que ver con la figurita del Ciberdemon. En "Civilization" tienes que desarrollar tu ciudad, y su ciencia, pero puedes olvidarte del resto... ¿Imaginas el tablero que haría falta para ello? Y en "Age of Mythology" te pones en manos de tu deidad favorita y confías en el poder de la religión.

Aún hay más juegos en camino: una versión para tablero del «Pirates!» de Sid Meier, una de «Age of Empires»... ¿A que nunca habías pensado disfrutar de tus juegos favoritos fuera del PC? Pues, ya ves.



▲ De momento se han publicado sólo cuatro en España, pero hay muchos más en camino. ¡A ver si llegan pronto!



▲ Tus videojuegos favoritos se están convirtiendo en estupendos juegos de mesa de estrategia.

Sigue Jugando

Un juego en continua evolución

DESCARGAS » ACTUALIZACIÓN PARA «EUROPA UNIVERSALIS 2»



Hay juegos que no pasan de moda, como «Europa Universalis 2». Y ahora, los chicos de Paradox han desarrollado un nuevo parche que equilibra el sistema de juego –tras años de testeo–. La principal novedad se encuentra en el comercio de mercaderes, que ahora penaliza mucho más la competencia con niveles bajos de tecnología comercial, pero hay muchos otros cambios, sobre todo en las partidas multijugador.

Lo encontrarás en: www.paradoxplaza.com

¡Lo hemos jugado!

Sigue la guerra por la Tierra Media

ACTUALIDAD » «LA BATALLA POR LA TIERRA MEDIA 2»

Os va a dar envidia, pero tenemos que decirlo: hemos jugado a la primerísima versión de «La Batalla por la Tierra Media 2». Nos pilló cuando dábamos los últimos ajustes al número de Micromanía que tienes entre manos, lo que no impidió que nos enfrascásemos con ella... Y es que no faltan motivos. Esta continuación incluirá nuevas razas jugables –tan demandadas en el primer título– como elfos, enanos y goblins. Y también habrá... ¡batallas navales! Por supuesto, se añade una nueva campaña, basada en los libros de Tolkien, que te permitirá disputar batallas y visitar lugares nunca vistos en un juego de PC. Podrás crear tu propio héroe, con su aspecto y poderes totalmente personalizados. Incluso podrás construir fortalezas a tu manera para aumentar las posibilidades estratégicas. Por último, han mejorado enormemente la IA y ahora los combates son mucho más complicados y estratégicos. El mes que viene te contamos más, ahora vamos a seguir jugando.



¡Ponte al día!

Oro, incienso y... ¡mira esto!

DESCARGAS » NUEVO MAPA » «AGE OF EMPIRES III»



Algo queda de la pasada navidad, aparte de resaca y unos kilos de más... Se trata del mapa multijugador «Winter Wonderland». Un escenario con motivos navideños que Ensemble Studios dio a conocer en días pasados para celebrar las fiestas. Si te ha dado pena quitar el árbol, descárgatelo.

Lo encontrarás en:
www.agecommunity.com

Bárbaros actualizados

PARCHE » «BARBARIAN INVASION»



¿Quieres ver el fin de Roma? No te pierdas el último parche de «Barbarian Invasion», el 1.6. Ha resuelto problemas del juego, como la IA de la diplomacia de los bandos romanos, que ahora es mucho más coherente. Además se han modificado algunas características de las unidades para que estén más equilibradas.

Lo encontrarás en:
http://www.totalwar.com/community/download.htm



Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Aquellos maravillosos clásicos

ACTUALIDAD » LOS JUEGOS QUE VIENEN

Algunos filósofos defienden que la evolución humana sigue una serie de ciclos que se repiten. Hipótesis o no, ocurre a veces en el mundo de los videojuegos: sin avisar, algunas de las sagas más famosas de las aventuras, tras años de silencio, retornan. Te habíamos hablado ya de «Sam & Max 2» pero hay más...

Broken Sword IV: El Ángel de la Muerte. Tras la buena cosecha de críticas y ventas del último capítulo de la saga, «Broken Sword IV» ya tiene trailer, web oficial y hasta... ¡título definitivo!: «El Ángel de la Muerte». Tanto la web oficial como el trailer están en español, sin duda un detalle muy poco habitual teniendo en cuenta que aún faltan meses para el lanzamiento del juego. Aunque aún es poco lo que se conoce sobre el mismo, se sabe que usará un entorno gráfico 3D y que George se verá envuelto en una trama apocalíptica relacionada con una sustancia mítica olvidada desde hace dos mil años.

www.brokenswordtheangelofdeath.com

Simon The Sorcerer IV. Años antes de aparecer el primer libro de Harry Potter, Simon el Hechicero se paseó por nuestro PC derrochando ineptitud y no pocas dosis de humor. Su tercera parte pasó desapercibida por los ordenadores de todo el mundo, así que el anuncio de que habrá un «Simon the Sorcerer IV» ha sido una gran sorpresa para todos. La compañía alemana Silver Style ha puesto el dinero para que su creador, Mike Woodroffe, pueda abordar este regreso. No se conocen muchos más datos, salvo que no tendrá escenas de acción y saldrá en el tercer cuarto de 2006.

www.silver-style.com

Historias que contar

Adventure Developers Online
Una mirada al futuro

ACTUALIDAD » CONFERENCIA DE AVENTUREROS



La web Adventure Europe ha organizado una conferencia online de desarrolladores de aventuras, en la que han participado todas las compañías, desde TellTale a las españolas Revistronic y Péndulo Studios. Entre las muchas noticias destacamos los dos nuevos juegos del creador de «Syberia», «Aquarica» y «Sinking Island». El primero cuenta la historia de unas tribus que viven sobre ballenas flotantes, mientras que «Sinking Island» será una aventura de detectives. También se ha anunciado «Sherlock Holmes: The Awaken», de manos de la compañía Kheops Studios. Visita el foro de la web para consultar el resto de novedades.

Lo encontrarás en:
http://www.agongame.com y www.adventure-eu.com

Ya falta menos...

Primer trailer de «Runaway 2: El Sueño de la Tortuga»

DESCARGAS » TRAILER



El desarrollo de la aventura española «Runaway 2» va viento en popa. Previsto para el próximo verano, el juego usará la conocida técnica cell-shading, (gráficos 3D con texturas de dibujos animados). En este nuevo capítulo, Brian y Gina sufren un accidente de avión y acaban perdidos en la jungla, aunque enseguida descubrirán que ese es el menor de sus problemas.

Más información:
www.runaway-game.de/runaway2/index.php

¡Confirmado!

Vivendi escucha a los fans
King's Quest IX... ¡Regresa!

ACTUALIDAD » LOS FANS RESUCITAN UNA SAGA

Hace unas semanas comentamos el parón en el desarrollo de «King's Quest IX: Every Cloak Has A Silver Lining», un juego amateur con un acabado profesional, basado en la popular saga de Sierra. Vivendi –propietaria de la licencia– no parecía dispuesta a permitir que el juego, en descarga gratuita, saliese a la luz. Pero tras las protestas de los fans, organizados en la web SaveKQIX.org, ha cambiado de opinión y ha permitido que el juego se termine, con el nuevo nombre «The Silver Lining».

Lo encontrarás en: www.kqix.com



▲ Los fans han recuperado esta mítica serie de la aventura con una nueva entrega que han desarrollado por su cuenta y riesgo.

Sigue jugando

UT incombustible antes de su relevo

DESCARGAS
MAPAS PARA «UT 2004»



«Unreal Tournament 2007» centra toda la atención de los fans de la serie. Pero hasta que llegue, Epic Games nos ofrece el «Mega Bonus Pack 2004», una descarga imprescindible y repleta de añadidos nuevos. Contiene las últimas actualizaciones, diversos mapas, tres vehículos y seis personajes.

Lo encontrarás en: *http://www.3dgamers.com/games/unrealtourn2k4/downloads/*

Deathmatch en BiA

ACTUALIDAD » MODIFICACIÓN



Que las dos entregas de «Brother in Arms» son dos juegazos, no quita para que muchos usuarios echemos de menos un multijugador Deathmatch. Así que uno de los miembros de la propia Gearbox, Jeffrey Broome, ha decidido hacerlo realidad. ¡Gracias Jeffrey!

Lo encontrarás en: *www.botman2.com/zzDeathmatch/*

De nuevo en Arena

NUEVOS MAPAS
MULTIJUGADOR EN «QUAKE 4»



En Activision no quieren dejar de lado a los fans del arcade frenético por excelencia del pasado año. Y por ello acaban de lanzar el «Quakemas Map Pack», una descarga que incluye tres escenarios multijugador, uno de ellos de «Quake III Arena», totalmente rediseñado.

Encuéntralo en: *www.3dgamers.com/games/quake4/downloads/ y DVD MM 133.*

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

¿La alternativa a «Battlefield 2»?

» COMUNIDAD/DESCARGAS » JUEGO GRATUITOS

Seguro que, tras pasar la página y ver la imagen que hay bajo estas líneas has pensado que hablaríamos de nuevo de «Batllefield 2». Pues de eso nada. La imagen pertenece a «War Rock», un nuevo juego multijugador completamente gratuito desarrollado por los coreanos Dream Execution que cuenta con argumentos de peso para que suponga una seria alternativa al juego de Electronic Arts.

Entorno de batalla moderno

Técnicamente, no sólo está a la altura de un juego comercial sino que presenta incluso alguna innovación. Las misiones que hemos probado tienen un diseño sencillo, orientado a partidas rápidas y divertidas sin demasiadas complicaciones tácticas. Y en el apartado del contenido, ofrece un montón de vehículos disponibles como aviones, helicópteros, tanques y lanchas... Y puedes seleccionar uno entre cinco tipos de personajes diferentes. Así que no dudes en darle una oportunidad, ya que la descarga apenas ocupa poco más de 180 MB.

MÁS INFORMACIÓN EN: ***http://www.warrock.net***



▲ **Una de dos, o resulta que es muy fácil hacer un videojuego y llevan años dándonos gato por liebre, o hay que ver cómo se lo curran estos muchachos.**

Un nuevo «Halo», pero en 2D

» COMUNIDAD/DESCARGAS » JUEGO GRATUITO



Ya que estamos hablando de juegos gratuitos este mes, sigamos con uno del que, por sorprendente y llamativo, no nos podemos olvidar. Y es que, en vista de que la todopoderosa Microsoft no se decide a continuar con el sensacional «Halo» en PC, un grupo de fans de la estupenda saga ha decidido crear «Halo Zero». Se trata de un juego amateur ambientado en el prólogo del original. Aunque se trata de un sencillo arcade en 2D de scroll lateral, incluye todos los ingredientes de la saga, como la acción desenfrenada del Master Chief o el bugie Warthog. ¿A que vas a echar una partidita?



MÁS INFORMACIÓN EN: ***http://dobermann47.free.fr/en/main/index3.htm***

Forsaken para Half-Life 2

» ACTUALIDAD » NUEVA MODIFICACIÓN PARA «HALF-LIFE 2»

«Forsaken» es una prometedora modificación para «Half-Life 2» **cuyo desarrollo vuelve a coger fuerza –aparte, claro, de ser el título de un fenomenal juego de acción de unos años atrás que nada tiene que ver–. Aquí, la acción nos sitúa en el año 2.009 con una Tierra devastada por las guerras y el terrorismo, en donde unos pocos humanos supervivientes luchan por su particular visión de cómo debe ser el nuevo mundo. Habrá tres facciones diferentes –gobernadores, religiosos y civiles– que deberán luchar en ocho escenario reales de Londres –en el futuro se incluirán más– por el control de los recursos como comida y armas. La modificación tiene una pinta estupenda, así que te iremos dando novedades...**

Lo encontrarás en: ***http://www.forsaken-game.com***



F.E.A.R. a fondo

Wikipedia para F.E.A.R.

ACTUALIDAD «F.E.A.R.»

¿Aún sigues jugando con «F.E.A.R.»? ¿La niña te sigue asaltando en tus sueños? Entonces no deberías perderte la wikipedia de «F.E.A.R.», una extensa página donde encontrarás todo lo que quieras saber de este fenomenal juego. Ya sabes, guías, armas, trucos... y hasta tutoriales del editor.

Lo encontrarás en: **www.feargame.net/wiki/index.php**

Curiosidades

Doom se pone al día en gráficos

MODIFICACIÓN «DOOM 3»



La tecnología de «Doom 3» es tan potente y, al mismo tiempo, accesible que posibilita creaciones como «Classic Doom». Un proyecto amateur que permite jugar con la tecnología de «Doom 3» al episodio "Knee Deep In The Dead" del «Doom» original que se distribuyó como shareware allá por el año 1993. No está nada mal, ¿verdad?

Lo encontrarás en: *http://cdoom.d3files.com*

Final alternativo en King Kong

CURIOSIDAD ¿ACABARÁ BIEN?



La adaptación de la película "King Kong" a videojuego para PC fue una gran noticia, pero como el final estaba cantado, incluso sin ver la peli, el juego perdía algo de gracia... ¡Pero ya habían pensado en ello! Resulta que hay un final alternativo. Termina el juego y vuelve a empezar hasta que superes la barrera de los 250.000 puntos. ¿Qué será del gran Kong...?

Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

En la variedad está el gusto

ACTUALIDAD NOVEDADES EN EL GÉNERO

Debemos ser cautelosos cuando hablamos de las fechas de lanzamiento de cualquier MMORPG. Lo normal es que al final aparezcan cosas con las que el equipo de desarrollo no contaba y que llevan a aplazar su salida al mercado. De ahí sus largos procesos de testeo. En cualquier caso, seamos optimistas, está previsto que en esta primera mitad de 2006 vean la luz varios títulos prometedores y, lo que es mejor, muy distintos unos de otros:



- *Auto Assault.* Anunciado por NCSoft para primavera, en él combatirán humanos, mutantes y biomeks para controlar el mundo utilizando como armas sus vehículos. Motos, camiones, tanques, velocidad, acción y rol.. Una combinación de géneros que seguro nos te dejará indiferente. **http://eu.autoassault.com/**
- *Roma-Victor.* Un MMORPG que se atreve con la Historia, concretamente, del Imperio Romano. RedBedlan nos invita a revivir fielmente, como bárbaros o romanos, esclavos o legionarios... una de las épocas más apasionantes. **http://www.roma-victor.com/**
- *RF Online.* Podremos situarlo entre la temática fantástica y la ciencia ficción. Tres razas, Accretia, Bellato y Cora enfrentadas por el poder. Después de su triunfo en Asia, con más de un millón de usuarios inscritos, Codemasters tiene planeado lanzarlo en Europa durante el primer trimestre de 2006. **es.codemasters.com/rfonline/news.php**
- *Dark & Light.* Uno de los más esperados, por las novedades que aporta y porque, estará totalmente traducido al castellano. NP Cube tiene previsto su lanzamiento para abril y los más afortunados ya están jugando su preludio «Settlers of Ganareth». Con una ambientación fantástica medieval nos permitirá jugar en un mundo único y con escenarios de gigantescas dimensiones. **www.darkandlight.net**

¿Sabías que...

...NCSoft y Marvel han llegado a un acuerdo? Hace unos meses Marvel demandó a NCSoft por permitir que en «City of Heroes» los jugadores creasen personajes similares a los héroes de sus comics. Ahora, aunque los términos del acuerdo no se han hecho públicos, sí parece que no será necesario hacer cambios en el juego.

Una de cal y otra de arena

World of Warcraft

Hace sólo unos meses que cumplió su primer año de vida y los resultados no podrían ser mejores: Blizzard ha anunciado que, tras su salida en mercados tan poderosos para este género como Taiwán y Hong Kong, ¡ha superado los cinco millones de usuarios!
Sin embargo, siguen teniendo grandes problemas con los jugadores que utilizan programas ilegales para hacer trampas dentro del juego. Si en el número anterior de Micromanía hablábamos de cómo los jugadores se saltaban su programa de monitorizado de máquina, ahora –según parece– han conseguido subir los personajes "solos" y teletransportarse de forma inmediata a cualquier punto del continente. Una mala noticia para todos los jugadores honrados.



Y además...

Reincidentes: La Prisión On-line

Con más de 100 actualizaciones a sus espaldas el juego sale ahora a la calle cargado de novedades. El equipo de desarrollo ha sabido aprovechar las sugerencias de su comunidad para introducir un montón de nuevos contenidos nuevos, desde la esperada joyería hasta el sistema de combate. Además, en su web encontrarás una base de datos sobre los objetos del juego: ¡La objetopedia!



Lo encontrarás en: **www.prisonserver.com**

A Rebufo

Campeonato de GTR



La bien conocida por todos comunidad GP4 Spain, especialista en actualizaciones y en organizar campeonatos online, acaba de poner en marcha una competición para «GTR FIA GT Racing Game» para que demuestres que eres un as al volante. ¡Apúntate ya!

Lo encontrarás en: www.gp4spain.com/index.php

Y no te pierdas...

Nuevo mod F1 2005 F1 99-02

Seguimos sin tener un simulador de Fórmula 1 con licencia oficial pero nos quedan los increíbles mods que actualizan a la temporada actual. Esta vez le toca a «F1 Ch.99-02» de EA Sports.

Lo encontrarás en: http://racingmag.gamesurf.tiscali.de/ctdp/index.php

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Más caballos para el más buscado

DESCARGAS » COMUNIDAD » MODS Y COMPETICIONES ONLINE » «NEED FOR SPEED: MOST WANTED»

La comunidad «Need For Speed Most Wanted» está de enhorabuena porque ya ha salido el parche que actualiza el juego a la versión 1.3 y, por ejemplo, ahora sí volveréis al juego cuando salgáis de una partida multijugador, el acceso a los servidores online se ha optimizado y no habrá más errores gráficos en los menús o durante la carrera. Podéis descargarlo desde la página web oficial de EA en el apartado de descargas.

Para ascender en la Blacklist

También os presentamos una magnífica comunidad, "NFSUSSpain All in One" que este mes nos regala interesantes mods, como una utilidad que añade una nueva cámara interior que ofrece una perspectiva en la que se ven las manos sobre el volante para aumentar el realismo y la inmersión en dentro de tu coche. Además, esta página es un excelente punto de encuentro



para desafíos online y creación de clanes gracias a sus foros. Por supuesto cuenta con múltiples mods, utilidades y guías de estrategia para «Need for Speed Most Wanted», sin olvidar una partida grabada del juego acabado para que puedas tener acceso a todos los coches, competiciones y niveles de tuneo.

Y si quieres ganarte el respeto de esta comunidad tienes las secciones de garaje para que subas las imágenes de tus mejores cuadros sobre ruedas. ¡Demuestra que eres todo un artista del tuning y el más rápido en las calles!

ENCUÉNTRALO EN: es.eagames.com y www.nfsuspain.all-inone.net

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

¡Descubre tu destino con «Fate»!

ACTUALIDAD » NUEVO JUEGO DE ADQUISICIÓN ONLINE

Si tienes ganas de buen rol a un precio asequible tienes que saber de «Fate», un juego estilo «Dungeon Siege» y «Diablo» desarrollado por la compañía Wild Tangent. No lo busques en una tienda porque esta compañía distribuye sus juegos por Internet directamente, a un precio de 19,95 €.



El precio es asequible y supone una alternativa interesante, aunque, eso sí, ten en cuenta que es un juego que está en inglés y, a través de Internet, no puedes esperar el mismo soporte, garantías y servicio postventa del que debería tener un producto distribuido en España.

Buen rol con algo de riesgo

«Fate» ha recibido muy buenas críticas de distintos medios. En él saldrás en busca de fortuna y te encontrarás con ciudades, mazmorras y bosques encantados. Ofrece montones de conjuros que lanzar, enfrentamientos con mas de un centenar de tipos de monstruos. Incluso permite elegir una mascota que te acompañe en tus aventuras. Cada nivel se genera de forma aleatoria, asegurando muchas horas de juego y tiene una interfaz muy sencillita.

MÁS INFORMACIÓN EN: www.playfate.com

¡No te lo pierdas!

¿Dungeon Siege o Ultima V?



Si dispones de «Dungeon Siege», seguro que te interesa descargarte "siegelet". Se trata de un "revival" del gran clásico «Ultima V», una de las primeras obras del genial Richard Garriot. Incluye una historia mejorada, música original remasterizada, nuevos personajes, misiones, diálogos.... ¡Y todo sobre el motor 3D de «Dungeon Siege»!

Lo encontrarás en: http://www.u5lazarus.com/

¡Sigue jugando!

Fuerza para los Jedi

En «Caballeros de la Antigua República II», tu personaje deja de adquirir poderes nuevos de la Fuerza a partir de nivel 18, así que para dar más variedad a los diez niveles más que se pueden alcanzar, este mod añade 18 nuevos poderes, disponibles a partir del nivel 21. En total son seis del lado oscuro, seis del lado de la luz y seis genéricos. ¡Usa la Fuerza!

Lo encontrarás en: www.pcgamemods.com/mod/13294.html

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

En la carlinga



Una de entrenamiento

La respuesta entusiasta de los aficionados ante la llegada de «Falcon 4 Allied Force», genera interesantes documentos que describen todas las posibilidades del juego y proporcionan un montón de ayuda, tanto para los que tenían algo olvidado el vuelo en el F-16 de «Falcon 4» como para los cadetes más inexpertos. Una de las páginas más completas en castellano, es la creada por José Sánchez Trigo "Caid". En ella, dice cómo debe llevarse a cabo el proceso de instalación, que es complicado debido a los muchos mods. Pero además, realiza una descripción pormenorizada de la cabina del F-16 con ejemplos gráficos, el combate aéreo, las distintas modalidades de bombardeo... Y muchas cosas más. Visítala porque merece la pena. ¡Gracias Caid!

Lo encontrarás en: *http://drbuho.com/caid/?q=node/15*

2006 comienza en el pasado

OPINIÓN » LANZAMIENTO DE «BATTLE OF BRITAIN 2»

No va a ser ésta, la primera ocasión en que nos ocupemos de «Battle of Britain II: Wings of Victory». El juego de Rowan, que fue anunciado hace bastante más de un año, ya está disponible en el extrangero desde hace meses pero se encuentra aún en fase de localización al Castellano. Una buena razón, si es que hay alguna, para que un lanzamiento se vea retrasado. Esperemos que al final merezca la pena. Pero, ¿tenemos otra alternativa?

Un relevo necesario

Ante la casi total ausencia de nuevos simuladores, un título como «Battle of Britain II», -tras el que hay un ambicioso desarrollo- supone todo un acontecimiento en nuestro género. Y eso que, los simuladores de la Segunda Guerra Mundial parecían haber pasado al olvido, después de la oleada que el sensacional «IL-2 Sturmovik» logró generar. Ahora, «Falcon 4 Allied Force», -que no deja de ser un "remake"- parece soportar todo el peso de la actualidad de la simulación y todas nuestras esperanzas, a medio plazo, se reducen a un puñado de títulos.

Pero por ahora, el 2006 no ha comenzado del todo mal. Si «Battle of Britain II» llega en Castellano y si es tan brillante como parece, -ha sido muy bien recibido en otros países- podremos revivir uno de las batallas aéreas más intensas y apasionates de la Historia. Y, bueno, por otro lado, hace sólo unos días fue anunciado un nuevo «Flight Simulator» así que, seguiremos volando...



MÁS INFORMACIÓN: *www.gmx.net/bob2/ y en www.friendware.es*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

El señor de los editores

DESCARGAS » EDITOR » «FIFA 06»

Aunque por primera vez en la serie «FIFA 06» ya integra un editor de jugadores y equipos, si quieres rizar el rizo en la edición de jugadores, habilidades, transferencias y gestión de tácticas, así como importar banderas, cánticos, balones y otros gráficos ya puedes instalar «Creation Centre 06», el editor que año tras año ha sabido hacerse un hueco entre los aficionados a la saga gracias a su versatilidad y a una interfaz intuitiva.



El único requisito para que funcione «Creation Centre 06» es instalar «Microsoft .Net Framework», que podéis descargar desde la página oficial de Microsoft (***www.microsoft.es***). Dentro del editor, es tan fácil como seleccionar la liga española de primera o segunda división y elegir el equipo a editar.

Para místers de la gestión táctica

Con el editor, podrás ajustar el posicionamiento y actitud del equipo sobre el terreno de juego, con diferentes opciones de estilo de ataque, comportamiento sin el balón, táctica del fuera de juego, mentalidad y tácticas defensivas. Y si te gusta estar a la última con las equipaciones deportivas, es más fácil que nunca insertar las camisetas, pantalones y calcetines... Con cualquier editor gráfico puedes crear tus propias banderas y pancartas para luego importarlas para dar color a las gradas del estadio... Todo ello sin olvidar la cantidad de recursos gratuitos que genererará «Creation Centre 06». ¡Genial!

LO ENCONTRARÁS EN: *http://downloads.soccergaming.com*

Lo que dice el respetable

Multiplica tu gestión



Tras la llegada del primer parche de «TCM 06», ya está disponible una completa herramienta de edición dirigida a los que buscan un grado máximo de personalización y actualización. También destacamos que entre la comunidad española vuelve a destacar la página "Tu Rincón TCM", en la que además competiciones e infinidad de recursos, hay un parche de la Copa del Rey con los equipos de 2ª y 2ªB.

Lo encontrarás en:
www.tcm.ea.com/index.jsp
http://turincontcm.iespana.es/

La prórroga

¿Quién ganará la liga?

¿Competir es lo tuyo? Pues ya te puedes apuntar a las numerosas ligas y campeonatos online de «Pro Evolution Soccer 5» que se celebran en "TodoPesOnline", un excelente portal web tanto por su cuidado diseño como por la excelente organización de sus competiciones. ¡Visítalo!

Lo encontrarás en: *www.todopesonline.com/index2.php*

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes

TOCA RACE DRIVER 3

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review, en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

Comenzamos el mes a toda pastilla gracias a los acelerones de «TOCA Race Driver 3» . Los partidarios de la velocidad no han esperado a que se pusiera el semáforo en verde y han votado rápidamente por este juego de conducción. No es que no hubiera alternativas, y se han escuchado voces a favor de la estrategia táctica que ofrece «Blitzkrieg 2» así como otros componentes de la redacción - después de competir duramente entre sí en toda clase de deportes de invierno- clamaban a favor de la nieve deportiva de «Torino 2006». Al final, «TOCA Race Driver 3» fue, haciendo honor a su género, el que aceleró más rápido y directo hacia el título de juego del mes.

Vuestros votos han hecho que el juego del mes pasado, «Panzers II», haya quedado el segundo tras «NFS Most Wanted».



MICROENCUESTA

¿Quieres un atracón de aventuras?

Un problema del género de las aventuras es que aparecen pocos títulos a lo largo del año. Sin embargo, en sólo dos meses coinciden nada menos que «Psychonauts», «Agatha Christie...», «Nibiru», «80 Días» y «Martin Mystère». Se trata de una buena noticia... ¿O tal vez no? Si además de ser pocos, aparecen todos a la vez, tal vez tengamos que esperar mucho hasta la próxima... "oleada". ¿Por qué salen a la vez tantas aventuras?

1. Han intentado distanciarse del gran «Fahrenheit»
2. Se trata de una coincidencia
3. Es un género minoritario. ¡Busca su momento!

Hace 10 años

La estrategia de Bitmap Brothers

La portada del número 14 estuvo dedicada a «Z», un juegazo de estrategia en tiempo real en el que combatían robots, y cuyo interés se disparaba tan sólo por la firma de sus autores: los legendarios The Bitmap Brothers, creadores de «Speedball» o «Gods». Pero el mes daba para mucho más... las previews de «Duke Nukem 3D» y «Warcraft II» componían el anticipo a la sección de análisis en la que, ese mes, destacaba el cinematográfico y espectacular «Wing Commander IV», un espectáculo visual que no estaba al alcance de todos los ordenadores y que llegaba a ocupar ¡seis CDs! La inmensa cantidad de video filmado tenía un reparto de estrellas mejor que el de muchas películas, con nombres como el de Mark "Luke Skywalker" Hamill, Malcom McDowell o John Rhys-Davies, más conocido por su papel de Gimli, el enano, en las películas de "El Señor de los Anillos".

Contactos

HOLA, SOY PABLO A. NAVARRO REYES y soy el creador de un videojuego libre y gratuito llamado «PiX Pang»: un remake del juego de recreativas «Pang». Quiero darlo a conocer, así que aquí dejo el enlace actualizado a la web del juego: ***http://pixpang.panreyes.com/web/***

Pablo Antonio Navarro Reyes (Pixel)

SOY ALEJANDRO ROMEO, CREADOR DE LA WEB **www.juegosdeldia.com.** En esta página podréis encontrar juegos amenos, divertidos y gratuitos, ideales para pasar un rato entre amigos. También podéis contar con posibilidad de enviaros juegos gratis por e-mail. Ya no tenéis excusa, si estáis aburridos es porque queréis.

Javier Romeo (info@juegosdeldia.com)

LA COMUNIDAD HISPANA DE «EVE ONLINE» EXISTE. Para conocerla, solamente hay que conectarse al canal hispano. Somos unas cuantas corporaciones hispanas. Yo estoy en Quasar Technologies, una coorporación con más de cincuenta jugadores hispanos. Puedes acceder a nuestro foro desde la página web: ***www.quasar-tech.net/forum***

Jesús Orantor

SOY UN JOVEN DISEÑADOR DE VÍDEOJUEGOS Y BUSCO PROGRAMADORES de nivel medio para desarrollar un proyecto. Los interesados podrán contactar conmigo en la dirección de e-mail que indico aquí.

erikortega4@hotmail.com

ESTOY MUY INTERESADO EN CONSEGUIR «PRIVATEER 2: THE DARKENING» en español, ya que está descatalogado. En Internet sólo se vende en inglés. Si algún lector estuviera interesado en venderlo, puede ponerse en contacto conmigo.

jesusfranco1978@yahoo.es

QUEREMOS DAR A CONOCER NUESTRO PROYECTO: REDCODE ELECTRONIC SHORTS. Se trata de un multisquad que nace de la unión de cinco canales del mundo del gaming con un mismo objetivo: llegar a lo más alto en las comunidades de los juegos «Counter-Strike», «Counter Strike Female», «FIFA Football», «Warcraft 3» y «Dawn of War». Estamos inscritos en las competiciones más importantes de la temporada y queremos alcanzar una única meta: ¡ser los mejores! Visítanos en la web: ***www.redcode-esports.com***

El espontáneo



"«Duke Nukem 3D» y el «Z» de los Bitmap Brothers... ¡Qué tiempos aquellos!"

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es



José Hurtado (Alguazas, Murcia)

Lenguas de trapo

INTENTAMOS QUE «CALL OF DUTY» fuese lo más accesible para la comunidad de "modders", pero no estuvieron allí. Hicieron todo tipo de mods para «Medal of Honor», pero no para «Call of Duty».

Gran Collier, presidente de Infinity Ward

DESDE EL COMIENZO DEL DESARROLLO, nos marcamos el objetivo de hacer el juego más difícil porque la mayoría de las críticas mencionaban que el primer juego era muy fácil.

Richard House, director creativo y escritor de «The Suffering II»

HAY PERSONAJES EN «SIN EPISODES» que tienen más frames de animación que todos los juegos hechos con el motor de «Quake 2» juntos.

Rungy Signhal, animador principal de «SiN Episodes»

ME FRUSTRA QUE LOS JUEGOS DE LA SERIE «GTA» muestren una serie de contenidos ficticios que les hagan difíciles de poner como ejemplo de lo que puede hacerse en el mundo de los juegos.

Warren Spector, director de «Deus Ex» y «Thief»

NUESTRO OBJETIVO ES QUE «BLITZKRIEG 2» sea una segunda entrega mejor –no sólo "mejorada"– que el original.

Elmar Grunenberg, productor de CDV

¿QUE SI ME PREOCUPA QUE LOS FANS de «Los Sims» se pasen metidos en «Los Sims Online» las 24 horas? ¡Dios mío, no! Ya lo hacen de todas formas...

Will Wright, creador de «Los Sims»

NO CREO QUE LA DISTRIBUCIÓN ONLINE reemplace a la venta de juegos en las tiendas, sobre todo porque a mucha gente le sigue gustando tener sus juegos en cajas.

Mike Dunkle, director de operaciones de Valve Software

TAN PRONTO COMO SÉ DE QUÉ VA A IR EL JUEGO en el que voy a trabajar, voy al videoclub y alquilo pelis sobre esa temática.

Richard "Levelord" Gray, diseñador principal de «SiN Episodes»

¿POR QUÉ LE DIMOS UN NIVEL DE DIFICULTAD FÁCIL? Pues porque queríamos que incluso el tío Bob tuviese una oportunidad de ver la historia entera.

Joel Jewett, presidente de Neversoft («GUN»)

DISEÑAR JUEGOS POR CAPÍTULOS, como las series de TV, nos permite ajustarlos mejor a las preferencias de los aficionados. Es una situación creativa ideal para mí.

Steve Purcell, creador de «Sam & Max 2»

Play2Manía

Siente la magia del mejor Rol



En Portada. Este mes, te muestran en primicia cómo será «Kingdom Hearts II», el esperado juego de rol y acción de Square-Enix.

Guías Coleccionables. «GTA Liberty City Stories» y «True Crime Streets of New York». Todo lo que necesitas saber para completar ambos títulos, en un formato especial, para que las puedas guardar en la propia caja del juego.

5000 Trucos. Un completo suplemento con todos los trucos para los mejores juegos de PS2, que incluye las últimas novedades para tu consola.

Los Mejores de 2005. Participa con tu teléfono móvil y elige los mejores juegos de 2005.

Ya a la venta.

HobbyConsolas

Una aventura colosal



Shadow of the Colossus: Una gran aventura para PS2, y con "tratamiento VIP": el mejor análisis y guía para exprimirla a tope.

Los 30 primeros juegos de PS 3: ¿Queréis saber cuáles son? Pues no dejéis de leer este interesante reportaje.

Final Fantasy VII Compilation: Uno de los mejores juegos de la historia vuelve para PS2, PSP, DVD, móvil... ¡Conócelos todos!

Resident Evil DS: Todos los detalles sobre esta terrorífica aventura para la portátil de Nintendo.

Hobby Consolas 173, a la venta el día 25 por 2,99 euros.

Computer Hoy Juegos

¡¡La Guerra del Anillo continúa!!



Las novedades más espectaculares. Llega la segunda parte de «La Batalla por la Tierra Media». Y no nos olvidamos de otros exitazos como «El Padrino», la nueva expansión de «Los Sims 2» o el esperado «Comandos Strike Force».

Test. 48 pruebas de compatibilidad: «TOCA Race Driver 3», «City of Villains», «Battlefield 2. Special Forces»...

Juego de regalo. Disfruta de la acción con «Shadowman». ¿Te vas a resistir?

A la venta el 2 de Febrero

Nintendo Acción

¡500 Trucos para todos tus juegos Pokémon !

Además de los 500 trucos Pokémon, tienes un poster gigante con los 202 Pokémon de la edición Esmeralda.

Elige los Mejores Juegos de 2005, de entre los 82 que te han seleccionado en Nintendo Acción.

Avanza rápidamente y descubre todos los secretos con su GUÍA paso a paso de Pokémon XD: La Tempestad Oscura.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Painkiller
Llama al gólem

Me encuentro atascado en el décimo nivel de «Battle Out of Hell», la expansión de este divertidísimo «Painkiller». El problema es que no sé como acabar con Alastor, el enemigo final del juego. He probado a vaciar todos los cargadores sobre él, pero ni se inmuta. ¿Me podéis decir alguna técnica para pasármelo? ■ *E. Iglesias*



Olvídate de un enfrentamiento directo. Primero tienes que situarte sobre los anillos que emiten pequeños destellos de luz y dejar que te golpee Alastor. En ese momento aparecerá un gólem de piedra que irá directamente hacia tu enemigo. Como el gólem no es especialmente resistente, distrae la atención de Alastor hasta que consiga golpearle y dejarle aturdido. Justo en este momento debes aprovechar para usar tus cartas o vaciar el cargador sobre él.

Vietcong 2
No tengo llave para jugar



Tras completar las dos campañas me he interesado por el modo multijugador. Pero al jugar una partida online, sale un mensaje diciendo que mi clave del CD está actualmente en uso. Mi copia de «Vietcong 2» es original y no le he dejado mi clave a nadie. ¿Qué pasa?. ■ *M. Espinar*

No te preocupes. Se trata de un fallo que se soluciona mediante un parche que actualiza el juego a la versión 1.10. Precisamente el principal objetivo de este archivo es eliminar ese mensaje intermitente online. Está incluido en el apartado de actualizaciones de nuestro DVD de este número.

AVENTURA

Obscure
Problemas eléctricos

Estoy atascado en el rescate de la enfermera, pero no soy capaz de abrir el cuadro eléctrico. Creo que la culpa la tiene un fallo del juego y me gustaría saber si existe algún parche para este problema. ■ *Diego Noceda*



En efecto, existe un parche que soluciona el problema que expones. Puedes descargarlo desde: ***http://www.virginplay.es/Fotos/descarga/parches/obscure_pc/obscure_1_1_patch_sp_de.exe***

Vamos de mudanza



Los Sims 2
Cómo llevarse la partida

He comprado «Los Sims 2» y me gustaría saber dónde se guardan las partidas. Tengo Windows 98 como sistema operativo y quiero hacer una copia de seguridad para mi nuevo PC, que vendrá con Windows XP. En este caso, ¿dónde las instalaría? ■ *Tctc*

Las partidas de «Los Sims 2» se guardan dentro de la carpeta Mis Documentos, que normalmente está en el disco duro C:. En Windows 98 suele estar en la carpeta raiz, y en Windows XP dentro de Documents & Settings. Dentro de Mis Documentos, entra en EA Games y haz una copia de seguridad de la carpeta «Los Sims 2».

Broken Sword III El Sueño Del Dragón
Reinicio aleatorio

Tengo un buen equipo pero a poco de comenzar a jugar el juego se reinicia. ¿Hay alguna solución? ■ *Manuel Gómez*



Ante este tipo de fallos, los chicos de Revolution aconsejan instalar la última versión de DirectX 9, así como ejecutar el juego con el modo de arranque seguro. También recomienda bajar la resolución a 800x600 y fijar el refresco del monitor a 60 Hz. Como última solución, debes reducir la aceleración por hardware de tu tarjeta de sonido. Está opción está en el menú de configuración de DirectX.

DEPORTIVOS

FIFA 06
Problemas con el control

Tengo un gamepad inalámbrico Saitek P2500 y aunque consigo configurarlo en el menú de opciones, durante el partido no consigo ejecutar muchas jugadas y siempre tengo que volver a realizar la asignación de botones porque nunca guarda la configuración. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ *Javier Laredo*



Efectivamente se ha detectado un error en «FIFA 06» que impide guardar la configuración de los dispositivos de control y cada vez que se reinicia el

Humor Por Ventura y Nieto



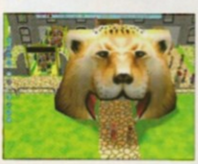
juego hay que volver a asignar los botones. Este problema se ha solucionado con el parche que actualiza el juego a la versión 1.1 y que puedes descargar desde: ***www.es.easports.com/downloads.view.asp?dl_id=1231***

ESTRATEGIA

Roller Coaster Tycoon 3

¿Animales rentables?

He oído que puedes ganar dinero con los animales, pero no sé muy bien cómo. ¿Podéis darme algún consejo? *Antonio García*



Claro que sí. Compra una pareja de la misma especie y ponlos juntos en la misma jaula. Verás cómo si los alimentas y los mantienes en buenas condiciones no tardarán en criar. Con los cachorros puedes hacer lo que quieras: quedártelos para tu parque o venderlos a otros parques y sacar dinero. Bien fácil.

Shattered Union

No hay manera

Cuando mando mis aviones, aparecen aviones enemigos que me liquidan los bombarderos. Salen de cualquier sitio y es imposible evitarlo. ¿Qué está pasando? *General Markus*



Pues que... ¡esto es la guerra! Bueno, en serio: no mandes los bombarderos, primero envía los cazas para que acaben con las defensas aéreas enemigas y, cuando estés seguro de que no tiene más, es el momento de lanzar tus bombarderos. Por otro lado, no puedes saber qué fuerzas aéreas tiene tu rival, pero él tampoco conoce las tuyas.

MUNDOS PERSISTENTES

World of Warcraft

Tarjetas de pago



Me gustaría que me explicáseis cómo funcionan las tarjetas de pago de «WoW». También quisiera que me aclaraseis si la versión que habéis regalado con el número de diciembre está completa y permite continuar con nuestros personajes. *Jesús*

Las tarjetas prepago se venden en tiendas de videojuegos y te permiten renovar tu suscripción a «WoW» durante dos meses sin usar la tarjeta de crédito.

El juego que dimos sí es la versión completa, pero sólo funciona los 14 días de prueba y para cuentas nuevas. Para seguir jugando, manteniendo tu personaje, necesitas un juego –una clave, en la práctica– nuevo y original, comprado en la tienda.

ROL

Vampire Bloodlines

Nuevos clanes



Despues de mucho buscarlo ya tengo «Vampire. Bloodlines» pero no logró que funcionen los clanes nuevos que pusisteis en el DVD de Micromanía nº 122. ¿Me podríais decir cómo hacerlo? Ya no sé en qué carpeta hay que introducir los clanes y el mod. *Jesús Traverso Del Amo*

El proceso de instalación viene descrito en la propia aplicación del DVD. Sólo tienes que descomprimir los archivos y copiarlos en C:\Bloodlines\clans\. En cuanto al mod, simplemente copialo a la carpeta donde se encuentra el ejecutable del juego. Para cargar el mod, sigue las instrucciones descritas en la aplicación acerca del archivo. Y una cosa más, los aficionados ya tienen lista la traducción al Castellano del juego. Está en la web: ***www.clandlan.net***

Neverwinter Nights

La prisión de hielo

Me he quedado atascado casi al final del juego en la expansión «Las Hordas de la Infraoscuridad» y estoy totalmente desesperado. No se qué hay que hacer para encontrar a la "conocedora de nombres" que debe estar congelada, pero que no descubro con el acertijo que me dan. *Miguel Hernán Casares*

Estás en el campo de batalla de Windswept y debes utilizar tu forma elemental. Equipa el anillo de puzzle y sigue las flechas. Utiliza la mano demoníaca para llegar a la prisión de hielo y liquidar a todos los demonios y al guardián del camino. Sigue las flechas para llegar hasta la catapulta, utiliza la forma elemental para lanzar la catapulta hasta el campo de la prisión de hielo. Vuelve hasta allí y libera a los prisioneros con la catapulta. Entre ellos se encuentra la "Conocedora de Nombres".

Promesas de lanzamiento

Mafia 2 y Silent Hill 5

Hechos y rumores...

Me gustaría saber si se están haciendo «Mafia 2» y «Silent Hill 5», y si es así, la fecha de lanzamiento. *Max Payne*

Illusion Softworks confirmó hace dos años que estaban trabajando en «Mafia 2», pero tras ocuparse de otros desarrollos, el proyecto parece "congelado". «Silent Hill 5» sí está en marcha para PC. Sólo se sabe que será en primera persona, diferente a los anteriores, y que intentará provocar miedo en lugares iluminados. ¿Prometedor!?



SIMULACIÓN

Pacific Fighters

Cada parche en su sitio

Estaba descargando parches para actualizar a la versión 4.01 de «Pacific Fighters». Los estaba instalando sucesivamente pero tras completar la instalación de la versión 3.3, fui a probar el juego pero no funciona. Pensé que al instalar la v. 3.4 solucionaría el problema, pero no hay manera. ¿Qué puedo hacer? *Nil Sichau Rossell*



Como recordarás, la instalación de «Pacific Fighters» permite dos opciones: una como juego independiente y otra como expansión de «Forgotten Battles», sumándose a la de «Aces Europe». Así pues, dependiendo del modo en que lo instalases, necesitas una u otra versión de cada parche. Seguramente esta es la razón del problema. Simplemente fíjate en la versión que necesitas, que viene descrita en las instrucciones de descarga. Si tienes «Pacific Fighters» como juego independiente instala las versiones "for stand alone PF" de cada parche, desde la V.3.01 hasta la 4.02, que es la más reciente. Y si lo tienes como expansión debes descargar las versiones 3.01m "for merged (FB+AEP+PF)" en adelante.

VELOCIDAD

NFS: Most Wanted

Comunidades online

Me gustaría saber las direcciones de comunidades online en español de «Need For Speed» para disputar competiciones y descargar mods. *Alberto Bernal*



La comunidad española la tienes en ***www.nfsesp.com***. Y en ***es.eagames.com*** tienes un completo listado de las páginas de recursos en español para la saga.

En fuera de juego

Total Club Manager 06

Salida al escritorio



Cuando estoy siguiendo el partido en la vista en 3D sólo me permite visitar el menú de sustituciones una vez. Si lo intengo una segunda, el juego se sale al escritorio de Windows XP, tras hacer los cambios y pulso en avanzar, para seguir con el partido. En cambio si juego en modo texto o en resultado instantáneo me deja hacer todos los cambios que quiera. ¿Es un problema de mi ordenador o se trata de un fallo del juego? *Alejandro Chelet*

Se trata de un fallo del juego, que debe quedar solucionado con el parche que puedes descargar desde la página oficial en español, en la dirección ***www.tcm.ea.com/index.jsp***. No obstante, te recomendamos que visites regularmente los foros de esta página porque en ellos los usuarios exponen los problemas que producen salidas al escritorio del y encontrarás las soluciones a muchos de ellos, seguro.

Si tienes alguna duda, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

TALLER DE JUEGOS

Crea tu mapa Deathmatch

El Editor de Quake 4

Continuamos nuestro Taller de Juegos desarrollando un mapa Deathmatch completo para «Quake 4», desde su planificación básica hasta el final, incluso para que puedas darlo a conocer. ¿Los strogg te las hicieron pasar canutas en sus instalaciones? ¡Devuélveles el golpe llevándolos a tu propio terreno!

Infomanía

- NOMBRE DEL EDITOR: Quake 4 Level Editor
- IDIOMA: Inglés
- ESTUDIO: id Software y Raven Software
- BASADO EN EL JUEGO: Doom 3 y Quake 4
- DISTRIBUIDOR: Activision
- POSIBILIDADES DE CREACIÓN DEL EDITOR: Creación de escenarios para el juego individual y multijugador.
- FACILIDAD DE APRENDIZAJE:
- CONOCIMIENTOS PREVIOS: Apto para principiantes y expertos.
- EN EL DVD: Quakemas Map Pack.
- DISPONIBILIDAD DEL EDITOR: Forma parte del propio juego.
- MÁS INFORMACIÓN: Página oficial de Quake 4 : *http://quake4.ravengames.com* de Raven Software y www.idsoftware.com de id Software, desde donde se pueden descargar actualizaciones, el SDK y acceder a foros de edición.

INTEGRADO CON EL JUEGO

No hace falta descargarse este editor de ninguna parte. Ya lo tienes en «Quake 4» y nosotros te damos las claves para crear con él.

Hace tan sólo unos meses llegó la esperada cuarta entrega de «Quake», pero su tecnología –una evolución de la de «Doom3»– estaba ya madura para ofrecer un completo editor de mapas, cuyas características son conocidas por gran parte de los aficionados a esto de la creación de mods y escenarios.

LISTO PARA EMPEZAR

Como ya ocurrió con «Doom 3», el editor de «Quake 4» viene incluido en el propio juego. Desde el principio se puede comenzar a diseñar mapas con una simplicidad pasmosa. Sin embargo, si el objetivo es crear un mod completo es necesario instalar «Quake 4 SDK», un magnífico paquete de herramientas que ya hemos incluido en el DVD del mes pasado.

En esta ocasión vamos a construir un mapa completo para el modo Deathmatch, con una estructura de plataformas y rampas, que estará ambientado en pleno espacio.

Así, tras planificar el trabajo, comenzaremos por la creación de la geometría hasta completar un mapa simple, donde experimentaremos con elemen-

En el laboratorio

en el DVD Micromanía

Herramientas y mapas

¿TIENES BASTANTE? Si además de crear mapas, te atreves con tu propio mod, ya puedes ponerte a ello con el magnífico SDK disponible. Si sabes algo de inglés su documentación te permitirá crear increíbles efectos de partículas, modelos, nuevas texturas y optimizar el rendimiento de tus mapas. Incluye ejemplos de mods sencillos.



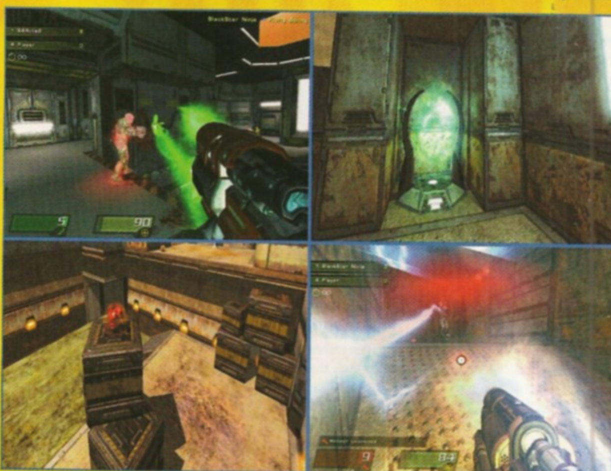
Lo encontrarás en:
- **Quake 4 SDK:** ***ftp.idsoftware.com/idstuff/quake4/source/win32/Quake4_1.0_SDK.exe*** **También en el DVD de Micromanía 132.**
- **Quakemas Map Pack: Incluido en el DVD de Micromanía 133.**



▲ Una concepción y desarrollo correctos de las zonas centrales y de los corredores de acceso es muy importante para conseguir una jugabilidad equilibrada. ¡Haz que los jugadores se encuentren!



▲ Las armas más importantes de la saga «Quake», como el Lanzacohetes o el Railgun, deberían siempre colocarse en intersecciones del mapa, donde se genere competición.



▲ A la hora de dar vida a un mapa, la adecuada distribución de las armas, portales, saltadores y armaduras es esencial para lograr que sea divertido. Un kit médico allí, un Quad Damage allá y la jugabilidad se dispara...

¡Tienes a tu disposición todo lo necesario para crear escenarios tan espectaculares como los de «Quake 4»! Sólo tienes que echarle algo de imaginación y empeño

tos básicos referentes a su jugabilidad. Luego aplicaremos las texturas. Para ello, vamos a tomar contacto con un fantástico pack creado por Yves "Evillair" Alaire, que es uno de los maestros de este arte y que ya ha dado lugar a texturas sensacionales para juegos tan imponentes como «Far Cry» o «Splinter Cell», entre otros.

HASTA EL FINAL

Pero no nos detendremos ahí. También vamos a ocuparnos de las "entidades", que nos permitirán añadir interación al mapa, desde armas y munición hasta los geniales jump pads (saltadores) típicos de la saga «Quake». Y, por supuesto, daremos los retoques de iluminación, -uno de los elementos más impactantes- y acabado para que el aspecto final del escenario sea casi, casi, como en el juego...

TODO LO QUE NECESITAS

Incluso, podrás añadir algún "huevo de pascua" para desafiar a los jugadores más curiosos y expertos. No obstante, para que no te encuentres solo durante el desarrollo de tu mapa, además de tutoriales y sugerencias que te acompañarán durante todo el proceso, hemos incluido en el DVD un genial pack con tres nuevos mapas multijugador, el "Quakemas Map Pack", que te dará ideas acerca de cómo diseñar un buen mapa.

Y para simplificar aún más las cosas, también en el DVD de este mes puedes encontrar el resultado del trabajo que hemos llevado a cabo a lo largo de nuestro "Paso a Paso", para que lo disecciones y modifiques a tu gusto.

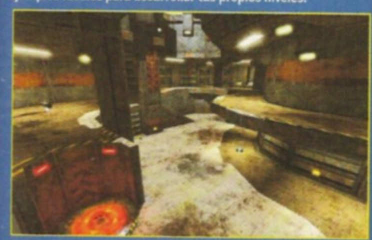
¿A qué esperas? Pasa a las páginas siguientes, ¡Y lánzate de lleno a crear un escenario en el que podrás librar batallas antológicas en partidas multijugador! ■ D.M.G

LOS MEJORES MAPAS

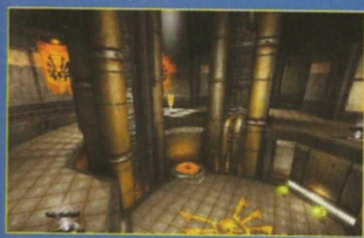
en el DVD Micromanía

Quakemas Map Pack

Para dar una alegría a todos los fans de «Quake 4», los chicos de id Software y Raven Software se han sacado de la manga un magnífico pack con tres nuevos mapas multijugador, que hemos incluido en el DVD de este mes. Los tres mapas se caracterizan por favorecer una jugabilidad muy rápida, intensa y equilibrada. Además de ser extremadamente divertidos, te pueden servir como ejemplos ideales para desarrollar tus propios niveles.



RAILED. Perfectamente ambientado en una instalación strogg abandonada, el mapa "Railed" está claramente enfocado a batallas a corta distancia, donde los reflejos y la velocidad son absolutamente necesarios para sobrevivir.



TREMORS. Ambientado en unas retorcidas cavernas, plagadas de tuberías, puentes y pequeños pasajes, este mapa de "captura de la bandera" requiere un enfoque más táctico. La coordinación y el trabajo en equipo proporcionan más opciones de victoria.

CAMPGROUNDS REDUX. Una perfecta conversión de uno de los mapas más jugados de «Quake III Arena»: "q3dm6: The Camping Grounds". Con suficiente espacio para partidas con muchos jugadores, la combinación de grandes áreas con estrechos corredores secundarios, ofrece una jugabilidad variada y completa.

Más información en: www.idsoftware.com

PASO A PASO

TU PROPIO MAPA PARA QUAKE 4

Siempre habrá alguien dispuesto a un Deathmatch en «Quake 4». Bien, pues sigue este estos pasos y podrás construir fácilmente tu propio mapa y ponerlo a prueba.

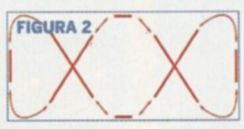
Uno de los principales errores en los que se suele caer cuando se es novato en cualquier ámbito es la falta de planificación y en la creación de un escenario no es diferente . Aunque a simple vista pueda parecer que tras un buen mapa multijugador no hay más que unas cuantas texturas y entidades, lo cierto es que no se puede conseguir una jugabilidad equilibrada sin dedicar una buena parte de nuestro tiempo a decidir qué queremos crear, exactamente. Así pues, vamos a empezar por ahí.

PASO 1: PLANIFICACIÓN

Aléjate del teclado de tu PC, olvídate de editores y coge las dos herramientas más indispensables con las que te vas a encontrar: una libreta y un lápiz.

Para empezar, debes decidir qué vas a crear. Los mapas multijugador, además de un buen aspecto gráfico, deben proporcionar una gran jugabilidad, permitir partidas equilibradas –contrarrestar las ventajas que pueda tener un jugador sobre otro–, fomentar el encuentro entre los jugadores... ¿Quieres que la acción sea vertiginosa o prefieres premiar la habilidad táctica?

Por otro lado, aquí estamos creando un mapa **Deathmatch** (DM). Mientras los mapas de tipo **CTF** (captura la bandera) tienden a ser longitudinales y simétricos, los DM suelen tener una estructura más circular, con una o dos zonas de batalla centrales, conectadas entre sí por una serie de pasadizos o áreas secundarias. Cada una de las zonas centrales suele contener las armas más importantes –por ejemplo, el lanzacohetes y el railgun– mientras que en otras áreas se encuentra el armamento secundario, la munición y los objetos como el **Quad** (daño x4) o el **Megahealth** (súper salud). Teniendo todo esto en cuenta, deberías dibujar un esquema, indicando la ubicación de todos los elementos básicos: zonas principales, armas, powerups, las vías de acceso a las diferentes áreas del juego. En la **Figura 1** puedes ver el esquema de nuestro mapa.



Aunque este esquema es muy simple, hay varios detalles que se han tenido en cuenta: el movimiento (**Figura 2**) es continuo, con ello se consigue un mapa fluido, sin escondrijos donde los "campers" puedan hacer de las suyas.

Por otro lado, las armas más importantes (railgun y lanzacohetes) están en el centro de las zonas centrales, de manera que se generará mucha competición a su alrededor. Finalmente, hay una gran distancia entre el Quad y el Megahealth, de manera que es muy complicado hacerse con los dos al mismo tiempo.

Una vez realizado el diagrama inicial hay que ocuparse del aspecto general del mapa. Como nuestra intención es la de crear un nivel relativamente simple hemos optado por un **mapa espacial**, que consiste en una serie de plataformas suspendidas en el vacío y a las cuales se accede por medio de **jump pads** (saltadores). Ya en la **Figura 3** está el esquema actualizado de nuestro nivel, con las zonas centrales de color gris oscuro y las secundarias de gris claro (las zonas secundarias aparecerán elevadas en referencia a las primarias).

Una vez tengas en mente y sobre papel una idea general de lo que quieres crear, habrás llegado al momento de abrir el editor de «Quake 4».

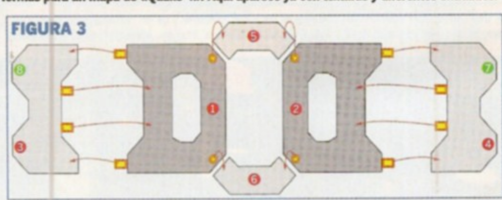
FIGURA 1

1 3 8 5 2 4 7 6

1. Lanza Misiles
2. Railgun
3. Plasma Gun
4. Escopeta
5. Lanzador de Granadas
6. Lightning Gun
7. Quad
8. Megahealth



▲ **Partiendo de un equema en papel, podemos crear fácilmente una estructura de plataformas para un mapa de «Quake 4». Aquí aparece ya con texturas y diferentes entidades.**

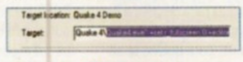


PASO 2: CONTACTO CON EL EDITOR

En «Quake 4» el editor de mapas forma parte del juego y, por lo tanto, deberás iniciar el mismo para poder acceder al editor. Una vez hayas cargado el juego, pulsa las teclas [Alt+intro] para pasar al modo ventana, ya que el editor suele dar problemas si se carga a pantalla completa.

Ahora abre la consola con las teclas [Ctrl+Alt+°] y escribe **editor**. Ahora pulsa [intro] y aparecerá en tu pantalla.

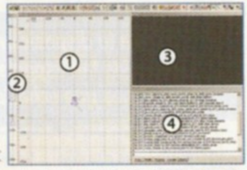
Como este es un proceso relativamente lento, para no tenerlo que repetir cada vez que quieras abrir el editor, puedes acelerarlo creando un acceso directo en tu escritorio. Para ello, haz una copia del acceso directo de «Quake 4» que se encuentra en el escritorio, y **haz clic** sobre la recién creada copia con el [botón derecho del ratón]. Selecciona [properties] del menú emergente, y añade **+set r_fullscreen 0 +editor** a continuación de **Quake4.exe**, asegurándote de escribir tras las comillas.



Pulsa sobre [OK] y repite el mismo proceso con el icono de «Quake 4», aunque añadiendo [+set r_fullscreen 1] tras las comillas. De esta manera, te asegurarás de que «Quake 4» siempre se inicie en modo pantalla completa y el editor en modo ventana. Acuérdate también de cambiar el nombre del icono del aceso directo al editor, para no confundirte con el del juego.

PASO 3: CREAR PLATAFORMAS

Ahora ya estás en disposición de comenzar a diseñar tu nivel. De momento nos limitaremos a crear un mapa básico consistente en unas cuantas plataformas y entidades, sin detalles ni iluminación, que en inglés se llama "Barebones" (literalmente, "en los huesos"). Este primer diseño es esencial, ya que muestra la jugabilidad del mapa en estado puro, sin añadidos. Fíjate en la pantalla principal del editor.



A continuación te explicamos brevemente qué función tiene cada ventana:

1. Ventana principal: es aquí donde realizarás la mayor parte del trabajo. Puedes usar la combinación de teclas [Ctrl+Tab] para cambiar las vistas de frontal, a cenital (vista de pájaro) y laterales.

2. Ventana "Z", que te permite ajustar la posición vertical de la geometría.

3. Vista 3D, que como su nombre dice te muestra el mapa en tres dimensiones, similar a como aparecerá en el propio juego.

4. Consola de Entidades/Texturas/Materiales, a los que puedes acceder clicando sobre las pestañas correspondientes.

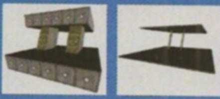


QUAKE 4 EDITOR LAS REGLAS DE ORO

HAY MULTITUD DE MAPAS QUE SE HAN QUEDADO A LAS PUERTAS DE SER OBRAS MAESTRAS, y se han tenido que conformar con el infame título de "otro del montón". Si tu intención es la de crear mundos de ensueño, asegúrate de leer detenidamente las siguientes reglas de oro:

TEN PACIENCIA. Así como el mundo no se creó en cinco minutos, tu maravilloso nivel no va a surgir de la nada sin invertir el tiempo necesario. Uno de los errores en el que muchos diseñadores caen a menudo es el de poner a disposición de la ávida comunidad un mapa que no ha sido creado con esmero o testeado lo suficiente. Y, a diferencia de las grandes compañías de software, que pueden arreglar cualquier desaguisado con nuevos parches, aquí no tienes plazos de entrega. ¡Tómate tu tiempo!

RESPETA LAS LEYES DE LA FÍSICA. Aunque quieras diseñar el mapa más revolucionario e innovador de la historia, hay una serie de leyes físicas que deberías respetar. Incluso creando un mapa espacial, donde plataformas metálicas parecen sustentarse como por arte de magia en el vacío, debes asegurarte de que el aspecto final de las mismas no parezca "falso". Fíjate en la imagen siguiente:



Aunque las dos construcciones son idénticas desde el punto de vista de la jugabilidad, la de la derecha parece frágil y ridícula, mientras que la de la izquierda ha sido creada para resistir cualquier conflicto estelar...

EXPERIMENTA CON TU MAPA. Eso de la "Ley de Murphy" es especialmente válido en el mundo de la edición. Si puedes olvidarte de añadir una entidad básica, te olvidarás. Si alguna textura puede quedar desalineada respecto a otras, se desalineará. La única manera de reducir las posibilidades de que todo vaya mal es jugar el mapa hasta la saciedad. De hecho, si no eres un jugador de «Quake» experimentado, sería interesante que pidieras la ayuda de jugones de pro antes de finalizar tu mapa: sólo un buen jugador es capaz de explotar todos los recovecos del nivel, saltar hasta alturas inimaginables con la ayuda de un jump pad y el lanzacohetes, o alcanzar velocidades de vértigo con un coordinado salto de lado a lado (strafe-jump). Si quieres que tu mapa sea aceptado por la comunidad, deberás asegurarte de que los jugadores más expertos puedan realizar sus piruetas y acrobacias con la mayor libertad posible.



PROMOCIONA TU MAPA. Si deseas que tu mapa sea jugado, tendrás que darlo a conocer... Internet y las webs de la comunidad de «Quake» te permitirán llegar a los aficionados. ¡Ofrécelo!

Para comenzar, asegúrate de que la ventana principal se encuentra en su vista cenital (debe mostrar los símbolos [XY Top] en la pestaña superior), **haz clic** sobre la misma **y arrastra el ratón** hasta que hayas dibujado un rectángulo relativamente grande. ¡Felicidades, acabas de crear tu primera brocha (brush), el elemento más simple en proceso de diseño de un mapa para «Quake 4»! Para deseleccionar tu brocha, pulsa la tecla [Esc] y para seleccionarla de nuevo, **haz clic** sobre ella manteniendo la tecla [mayúsculas] pulsada.

Si ahora cambias de vista con [Ctrl+Tab], te darás cuenta de que la altura de tu brocha es muy pequeña. Selecciónala con el método anteriormente explicado y aumenta su altura, **clicando** sobre el margen superior de la brocha y **arrastrando el ratón** hacia arriba. Recuerda que puedes eliminar las brochas seleccionadas con la tecla [retroceso], **hacer un zoom** en la ventana principal **con la rueda del ratón** y arrastrar todos los elementos de la pantalla haciendo clic sobre la misma con el [botón derecho] del ratón.

Antes de continuar, deberás familiarizarte con un elemento fundamental del editor: la rejilla (grid) de cuyo correcto uso depende la consecución de resultados exactos. Las dimensiones de la rejilla se modifican con el teclado numérico. Si pulsas el número [7], cada cuadrado de la pantalla equivale al recuadro básico de «Quake 4», o **64x64 unidades.** Para que te hagas una idea, 64x64 unidades son más o menos equivalentes a **1 metro cuadrado** en la vida real. Por ejemplo, la siguiente brocha tendría unas medidas de 4x4 "metros" o de unos 16 m^2.

Si pulsas números más pequeños que 7, irás reduciendo consecutivamente a la mitad las dimensiones de cada recuadro de la rejilla, hasta llegar al mínimo –pulsando la tecla [1]–. Son pocas las ocasiones en las cuales tendrás que reducir la rejilla de una manera tan exagerada. No necesitarás tal grado de detalle.

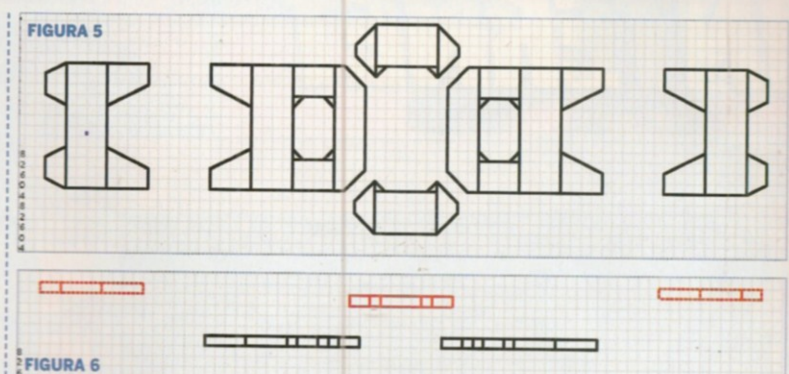


FIGURA 5

FIGURA 6

Ahora que ya tienes una idea básica de cómo crear geometría. Vuelve a mirar el esquema que has dibujado con el lápiz y puedes comenzar trazar una de las dos plataformas centrales:

Fíjate que además de formas simples, como rectángulos y cuadrados, en nuestro mapa también hemos creado algunas brochas de tipo triangular. Esto se consigue con la **herramienta Clipping**. Para usarla, selecciona la brocha que quieras modificar y pulsa el botón [Clip].

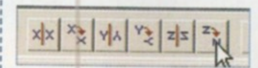


También puedes usar la tecla [X] para seleccionar y deseleccionar esta herramienta. **Haz clic** ahora sobre dos **vértices opuestos** de la brocha y verás **una línea amarilla** que la divide en dos triángulos, (**Figura 4**). Pulsa [intro] y la parte que no está resaltada en amarillo desaparecerá.

Para simplificar tu trabajo, puedes usar las **herramientas de rotación** que se encuentran a mano izquierda del editor, que te permitirán rotar y reflejar las brochas en todos los ángulos posibles. Para ello, clona una de tus brochas –seleccionándola y pulsando la [barra espaciadora]– y después **haz clic** sobre el botón adecuado para conseguir la rotación deseada:



FIGURA 4



Una vez acabada la zona central, puedes pasar a crear las plataformas secundarias, haciendo uso de la herramienta Clipping y los botones de rotación. De momento trabaja sólo en la vista cenital, ya que dejaremos la **dimensión "Z"** para el final. Recuerda que puedes seleccionar varias brochas al mismo tiempo manteniendo [mayúsculas] pulsado, lo que te permitirá clonar zonas completas y simplificar tu trabajo.

Al poco tiempo, podrás crear una estructura de plataformas como la de la **Figura 5**. Ahora, si cambias la vista de la ventana principal a frontal [XZ Front], te darás cuenta de que todas las plataformas se hallan a la misma altura. Para conseguir diferentes alturas en cada sección, selecciona las plataformas cuya posición Z quieras modificar, y arrástralas unos tres o cuatro recuadros hacia arriba. Como puedes comprobar en la siguiente **Figura 6**, las zonas secundarias (en rojo) han sido elevadas en relación a las zonas centrales (en blanco).

A pesar de que este mapa ya es casi jugable, faltan una serie de elementos imprescindibles que aún debemos añadir, como entidades y texturas, de los cuales hablaremos en el próximo capítulo de nuestro taller de juegos. Mientras tanto, toma lápiz y papel y... ¡A diseñar el mejor mapa de todos los tiempos! El tuyo. ■



1996

POR FIN LLEGA INTERNET







Aunque ya llevaba tres décadas en funcionamiento, el boom de Internet en España llega en 1996. A partir de entonces la sociedad, y los videojuegos, cambiaron para siempre.

El uso de Internet va a cambiar por completo los hábitos del jugador. Ya no hay que conformarse con jugar en solitario o con otros presentes: ¡por fin se pueden jugar partidas con cualquier jugador del planeta!

El otro gran evento del año es la comercialización de las primeras tarjetas aceleradoras 3D. Estas primeras versiones se encargaban del proceso del rasterización, liberando a la CPU del 60% de la carga gráfica. Además permitían ejecutar juegos en "alta" resolución –640x480– y aplicaban diversos filtros a las texturas.

MEJOR EN 3D

Tanto Internet, que debido al alto coste favorecía los juegos con partidas rápidas, como las tarjetas 3D, impulsaron los juegos de acción, ▶▶

Juegos inolvidables



Fuerte personalidad

RAYMAN Y DUKE NUKEM 3D

El éxito de un juego no garantiza su futuro. «Rayman» y «Duke Nukem 3D» son un buen ejemplo. Del segundo, aún esperamos su continuación... ¿Aún, esperamos?

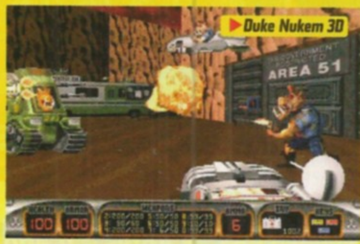
RAYMAN



1.996 · Ubi Soft · PC, Gameboy, consolas de 32 bits

MUCHOS HAN SIDO QUIENES HAN QUERIDO CLONAR EL ÉXITO Y LA FILOSOFÍA DE LOS JUEGOS DE MARIO de Nintendo, pero sólo unos elegidos lo han conseguido. «Rayman» un divertido arcade de plataformas protagonizado por un curioso y carismático personaje, inspirado en los dibujos animados... -dotado sólo de pies y manos-, que habita un mundo de fantasía, convenció con su desarrollo no violento y sus atractivos gráficos. Su creador, Michel Ancel, ganó un merecido prestigio reflejado en genialidades como «Beyond Good & Evil» o el más reciente «Peter Jackson's King Kong».


Rayman



Duke Nukem 3D

DUKE NUKEM 3D

1.996 · 3D Realms · PC, consolas de 16 y 32 bit

TRAS LA REVOLUCIÓN DE «DOOM», POCOS PUDIERON SEGUIR SU ESTELA. «Duke Nukem 3D» fue uno de los atrevidos que le hicieron sombra, gracias a sus gráficos en alta resolución, su humor macabro, las divertidas armas, y la posibilidad de destruir el escenario. Las desternillantes frases que el protagonista soltaba mientras se cargaba a los alienígenas que habían invadido Los Ángeles, ya forman parte de la historia de los videojuegos. Extrañamente, diez años después, su continuación, «Duke Nukem Forever», aún está... "en desarrollo"...

CURIOSIDADES



Snappy de Logitech, fue uno de los primeros capturadores de imagen. Se conectaba al puerto paralelo del ordenador y a una cámara o vídeo, para obtener pantallas de hasta 1500x1125 píxeles.

En 1996 los astronautas de la NASA usaban portátiles equipados con una CPU 486 a 50 MHz, modificados para soportar golpes fuertes y temperaturas de 20 grados bajo cero.





Dos semanas antes del lanzamiento de «Quake», un hacker robó una versión beta de la red privada de id y la distribuyó por Internet. Finalmente fue detenido y condenado por piratería.

La única consola que se estrenó en 1996 fue la Gameboy Pocket de Nintendo. Mantenía la misma pantalla en blanco y negro y total compatibilidad, pero era un 30% menor que la Gameboy clásica.



Más allá de los juegos

LA REVOLUCIÓN ONLINE

Juega con todo el mundo

Nació en los años 60 del siglo XX como sistema de comunicación militar, pero tras la Guerra Fría Internet comenzó a ser usada en universidades.

EN 1989, el Centro Europeo de Investigación inventó un método para transmitir hipertexto -enlaces a páginas relacionadas- a través de Internet. Se implantó, en 1991, en un nuevo formato de gestión de información, la WWW (World Wide Web) que permitía acceder a páginas con imágenes y texto. NSCA Mosaic fue el primer navegador público, en 1.993, al que siguió Netscape.

EN ESPAÑA, la red Infovía abrió el acceso a Internet a toda la población, a una velocidad de acceso de 28 y 56 Kbps, mediante un módem. Poco a poco, los videojuegos comenzaron a ofrecer soporte multijugador, con la gran novedad de que podías competir contra jugadores de todo el mundo, dando lugar a nuevos géneros, como el rol online. «Doom», «Command & Conquer», «Warcraft», «Air Warrior» o «Falcon 3.0», fueron los primeros juegos con soporte online en España.







PERSONAJES LEGENDARIOS

LARA CROFT

Del videojuego a la realidad

Sus creadores no estaban seguros de su éxito, pero Lara Croft no sólo arrasó en los ordenadores, sino que también triunfó en el cine, la moda y la publicidad.

- **TRAS MUCHOS DEBATES,** Toby Gard, el creador de Lara Croft, y su equipo de Core Design, decidieron que su juego «Tomb Raider» estaría protagonizado por una mujer. El periódico Finantial Times, que estaba realizando un reportaje sobre el negocio de los juegos, adornó el artículo con una foto de Lara Croft, que al instante captó la atención de otros medios, como el Sunday Times y la revista Face... ¡Antes de publicar el juego!
- **TRAS PROTAGONIZAR CUATRO CONTINUACIONES** y varias expansiones, Lara Croft se convirtió en un fenómeno social: aparecía en anuncios, tenía su propia línea de ropa, y participaba "virtualmente" en los conciertos de U2.
- **LARA CROFT** tomó forma -y cuerpazo- en el cine de la mano de Angelina Jolie, en dos películas de escasa calidad que no tuvieron mucho éxito. Actualmente está en producción un nuevo juego, «Tomb Raider Legend», que saldrá hacia la primavera.


Tomb Raider


Tomb Raider 3



¿Sabías que...

...«Quake» y «Tomb Raider» fueron dos de los primeros juegos con soporte de aceleración 3D mediante la aparición de parches?



►► deportivos y de simulación, en los que los gráficos y el movimiento rápido son esenciales.

«Quake», de id, encabeza la lista, con personajes en 3D, detalladas texturas, un editor de niveles y varios modos multijugador. «Tomb Raider», de Core Design, con un toque de aventura, innovó en la vista en tercera persona, la posibilidad de disparar a dos blancos a la vez y las habilidades atléticas integradas en los puzzles, sin olvidar la arrolladora personalidad de su protagonista, Lara Croft.



Earthworm Jim 2

En 2D, recordamos con nostalgia «Rebel Assault 2», de LucasArts, un arcade de Star Wars y «Earthworm Jim 2», de Shiny, protagonizado por un gusano convertido en el rey de las plataformas.

La simulación es otra beneficiada de la tecnología 3D, como demuestra el gran número de lanzamientos: «Apache Longbow», «Hind» y «AH-64D Longbow», basados en diferentes modelos de helicópteros; y «Su-27 Flanker», «F-22 Lighting II» y «EF 2000», excelentes simuladores de cazas modernos. Más arcade, «Wing Commander IV», de Origin, también gustó.

No se quedan atrás los juegos deportivos, con divertidas recreaciones futboleras como «Kick Off



Hind

96», «Actua Soccer» y «FIFA 97»; el arcade de carreras, «Screamer 2», de Graffiti, y todo un mito: «F1 Grand Prix 2», de Microprose.

La estrategia en tiempo real no sólo prolonga la serie «Command & Conquer», con «Red Alert», también favorece meritorios clones como «Z», de The Bitmap Brothers, o «The Settlers 2» de Bluebyte. Incluso se recuperaron los clásicos wargames por turnos, como «Panzer General II», de SSI, y variantes tácticas del renombre de «Warhammer», de Mindscape. Pero la estrella del año fue «Civilization II» de Microprose, que amplió el original añadiendo novedades como las Maravillas y un mejor equilibrio en el juego. Sin duda, uno de los mejores juegos de la Historia.

AVENTURAS EN DECLIVE

La moda de los gráficos 3D afectó negativamente a las aventuras gráficas y el rol, juegos que no necesitan estas nuevas técnicas, y que incluso sus fans rechazaban. Por desgracia, este rechazo motivó que ambos géneros se estancaran, reduciendo su popularidad. Aún



Broken Sword

así pudimos disfrutar de buenas aventuras como «Darkseed 2», de Cyberdreams, un genial cuento de terror; «Zork Nemesis», de Activision, la resurrección de la mítica saga de los 70; «Sherlock Holmes 2», de EA y «Broken Sword», de Revolution, que caló gracias a sus gráficos estilo dibujos animados en alta resolución, y su estupendo argumento, basado en los mitos templarios.

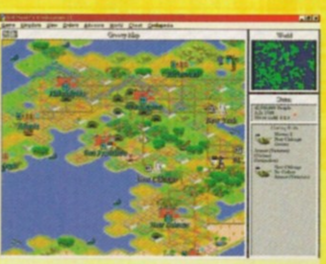
El rol vivirá momentos bajos, hasta la llegada de «Baldur's Gate». «Dungeon Master» de FTL y «Stonekeep», de Interplay, defraudaron porque no aportaban nada nuevo. Sólo «The Elder Scrolls: Daggerfall», de Bethesda, que incluía un motor 3D en mapas con miles de kilómetros cuadrados, intentó innovar en el género. ■ J.A.P.

El Retro-TOP

LA ACCIÓN 3D TOMA EL RELEVO

1.996 · El triunfo de la espectacularidad

Las tarjetas aceleradoras 3D y los nuevos Pentium consiguen que las texturas detalladas y los personajes tridimensionales, formen parte del lenguaje gráfico de los videojuegos. Los potentes motores gráficos benefician a los juegos de acción y los simuladores, que junto con la estrategia, comienzan a desbancar a las aventuras gráficas y al rol, a punto de iniciar una época de "vacas flacas". De todas formas, algunos juegos como «Civilization II» demuestran que la popularidad no depende de tanto de la tecnología gráfica como de la jugabilidad.



▲ CIVILIZATION II. PC, PLAYSTATION. Uno de los mejores juegos de estrategia de la Historia, infinitamente imitado.

Antes... y ahora

RESIDENT EVIL VS COLD FEAR

RESIDENT EVIL · Capcom · 1.996 · PC, PlayStation, Saturn

CLONANDO EL DESARROLLO DEL CLÁSICO «ALONE IN THE DARK», con un toque a la japonesa, Capcom recuperó los zombies para los videojuegos, inundando con ellos una mansión conectada con un centro de experimentación biológica. Sus sencillos, pero efectivos fondos en 2D y los originales y terroríficos monstruos, unidos a una argumento atrayente, convirtieron el juego en un éxito instantáneo en varias plataformas. La saga ya tiene cuatro capítulos, con un quinto en desarrollo y multitud de clones.



¿QUÉ LE FALTABA?
La cámara estaba demasiado alejada y las texturas simples reducían el miedo de los monstruos...

COLD FEAR · Ubi Soft · 2.005 · PC, PS2, Xbox



LOS "SURVIVAL HORROR" ACTUALES se aprovechan de la potencia de las tarjetas 3D para crear angustia utilizando acercamientos de la cámara, efectos de luz en tiempo real, niebla, visión difusa... El sonido en 3D también juega un papel importante. La tecnología actual permite incluir secuencias cinematográficas mientras juegas, creando una experiencia más real y fluida. Los protagonistadas son más atléticos y no se limitan a andar y pelear, sino que también saltan, escalan e interactúan más con el escenario.

¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Las mansiones. Ahora se lleva explorar pueblos, barcos y cárceles. Nada como una mansión encantada...

Hechos para recordar...

POLÉMICAS... ¿INTENCIONADAS?

EN EL UNIVERSO DE LOS JUEGOS, el marketing y la competencia juegan un papel tan importante como la calidad de los programas. Sabio es el viejo dicho: "Que hablen de mí, aunque sea mal". En 1.996 varias polémicas estuvieron en boca de todos, como los despidos de las modelos que hacían de Lara Croft, o el retraso de la consola Nintendo 64, pero no quedó claro si surgieron espontáneamente, o sólo eran maniobras para captar la atención...



▲ LA CONSOLA NINTENDO 64 nació entre controversias, debido a sus continuos retrasos: Se anunció para principios del 96 en Europa y salió a la venta el 1 de marzo de 1997. ¡Dos años tarde!



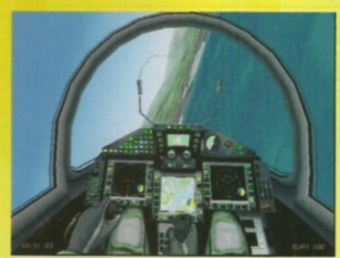
Los primeros personajes poligonales



▲ QUAKE. PC, SATURN, NINTENDO 64. El primer juego de acción con personajes en 3D. No es tan distinto de lo actual...



▲ TOMB RAIDER. PC, PLAYSTATION, SATURN. Revolucionó las aventuras de acción y generó un fenómeno social.



▲ EF 2000. PC. Con sus revolucionarios gráficos, multijugador y campaña dinámica, sentó las bases de la simulación actual.

El hardware

TARJETAS ACELERADORAS 3D

Los motores gráficos cada vez consumían más recursos de la CPU, lo que impedía usar gráficos en alta resolución y texturas complejas. Las tarjetas 3D nacieron para solucionar este problema.

» **ASOMBRADOS** con los gráficos espectaculares y suaves movimientos de las consolas de 32 bit, los jugadores de PC exigían juegos de la misma calidad gráfica, algo que sólo se podía conseguir si un chip gráfico liberaba a la CPU de la mayor parte de los cálculos relacionados con la gestión de texturas. Así nacieron las primeras tarjetas 3D.

» **DIAMOND EDGE 3D 3240XL** fue la pionera en España. Estaba equipada con 2 Megas de VRAM, e incluía como gancho una versión acelerada del juego de lucha de Sega «Virtua Fighter». Matrox Mystique también se hizo popular, pero estaba pensada para el entorno profesional.

» **LA TRIUNFADORA DEL AÑO** fue 3D Blaster PCI. Su chip Rendition Verité V1000 era el más potente, y además estaba equipada con 4 Megas de EDO RAM.

Enseguida comenzaron a salir los primeros parches para acelerar juegos como «MechWarrior 2», «Descent» o «Flight Unlimited».



▶ 3D Blaster





▶ Virtua Fighter

Y ADEMÁS EN... 1996

» **Llegan las grabadoras de CD-ROM:** por fin, los usuarios pueden grabar sus datos en discos CD-R con 650 Megas de capacidad. El modelo CD-R 2600 de Philips, fue uno de los primeros presentados en España. El fin de los disquetes de ya está cerca.



» **"Bizatch" pasó a la historia como el primer virus exclusivo de Windows 95.** De origen australiano, infectaba los ficheros de 32 bits, bloqueando el sistema, aunque dicho bloqueo era un efecto secundario producto de un "bug".



» **El software español traspasa fronteras.** «PC Calcio» de Dinamic se vendió muy bien en Italia. «3 Skull of the Toltecs» fue comercializado en todo el mundo.



◀ NUMEROSAS MODELOS DIERON VIDA A LARA CROFT, pero apenas duraban unos meses en el papel. Por ejemplo, Rhona Mitra fue despedida por conceder entrevistas en nombre de Lara, y Nell McAndrew, por posar desnuda para Playboy.



▲ DURANTE LOS PRIMEROS AÑOS DE INTERNET la tarifa plana era ciencia ficción: la conexión se pagaba al precio de una llamada local: (casi 1€ a la hora). ¡¡Mejor las partidas rápidas!!



◀ LA NUEVA ETAPA DE MICROMANÍA trajo consigo nuevas secciones, como Escuela de Estrategas y Escuela de Pilotos, que intentaban reunir a los fans de diferentes géneros.



▲ SEGA SE PASÓ A LOS ORDENADORES con su sello Sega PC, inaugurado con las conversiones de consola «Comix Zone», «Ecco the Dolphin», «Virtua Fighter», y «Sonic CD».

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, por qué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Logitech Cordless Desktop MX 5000 Laser

Para gobernarlos a todos...

- CONJUNTO DE TECLADO Y RATÓN DE GAMA ALTA • 169,99 €
- Más información: Logitech • www.logitech.com

Un conjunto de escritorio a la última que integra una **pantalla LCD de 102 x 42 píxeles** en el teclado inalámbrico, bluetooth y la avanzada **tecnología láser** en el ratón, que te permitirán controlar con total precisión y el máximo rendimiento tus juegos de acción favoritos. El teclado, de perfil bajo y con cuidados diseño y ergonomía, destaca por tener una pantalla LCD que nos mostrará información como la temperatura, la hora y todo tipo de datos como listas de reproducción, mensajes de correo electrónico o chat, etc.

El ratón es el **modelo MX 1000**, con un sensor láser de alta resolución, nada menos que **800 dpi** que procesa imágenes de 5,8 megapíxeles, para que puedas moverte con velocidad y precisión en el entorno 3D de «Quake 4», incluso aunque la superficie esté manchada o deteriorada. Tiene una **velocidad de seguimiento** que es **unas veinte veces más rápida** que la de los ratones ópticos estándar. Dispone de un botón de rueda que, además de desplazarse adelante y atrás puede abatirse de izquierda a derecha mejorando nuestra la agilidad en los juegos.

La **comunicación inalámbrica** se establece mediante tecnología bluetooth 2.0 EDR y además, el conjunto puede usarse como **integrador de otros dispositivos** bluetooth como un teléfono **móvil** o un **PDA**. ■



▲ Tal para cual, con su atractivo acabado metalizado, en negro.

LAS CLAVES

- Teclado con múltiples funciones integradas y con una pantalla LCD.
- Ratón con tecnología láser.
- Inalámbrico mediante Bluetooth.
- Buen acabado de los dos elementos.
- Diseño ergonómico bien estudiado.

INTERÉS

ActivBB X6-81

Para meter goles por la escuadra

- GAMEPAD INALÁMBRICO • Precio: 45,95 €
- Más información: Corporate PC • www.corporate-pc.com

Cuando estás a punto de meter el gol de tu vida seguro que no te gustaría mucho fallarlo porque te hayas enredado con el cable de tu gamepad, así que evítate líos y multiplica por mil la comodidad con este **gamepad inalámbrico** con tecnología de radiofrecuencia de 2.4 GHz. En versatilidad de conexión tampoco le gana nadie porque es **multiplataforma**, compatible con PC USB, Playstation y XBOX, y sus 3 pilas que le otorgan una autonomía de juego de 100 horas. Dispone de un D-Pad digital de ocho direcciones de gran precisión, dos **palancas analógicas y 8 botones** programables. Por supuesto, tampoco le faltan los **efectos de vibración** Force Feedback. ■



▲ Diseño robusto y acabado a prueba de jugones.

LAS CLAVES

- Tecnología inalámbrica por radiofrecuencia de 2.4 GHz.
- D-Pad de ocho direcciones y dos palancas analógicas.

INTERÉS

Thrustmaster Ferrari 360 Spider Racing

¿Quieres un Ferrari?

- VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA • 69,90 €
- Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Echarle mano a un deportivo del "cavallino rampante" es precisamente lo que permite este **conjunto de volante y pedales**, puesto que reproducen con gran exactitud los del Ferrari 360 Spider. Tiene un sistema de sujeción **a prueba de volantazos** y el control de dirección del volante es **excelente en tacto y precisión**. Dispone de **11 botones programables** para poder asignarles funciones como el freno de mano o el embrague y un pequeño botón **POV de ocho direcciones** con el que se puede controlar la cámara del cockpit. ■



◄ Ya no podrás decir que no pilotaste un Ferrari.

LAS CLAVES

- Réplica del Ferrari 360 Spider.
- Volante de excelente tacto y precisión.
- 11 Botones y un botón de ocho direcciones.

INTERÉS



GeCube RadeonX1800 XT Master Edition

Entornos 3D en alta definición

TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA · Precio: 533 € · Más información: GeCube · www.gecube.com

Con esta tarjeta gráfica no tendrás que preocuparte de la configuración de filtrados, texturas, efectos o resolución en mucho tiempo. **Podrás ponerlo todo al máximo** en cualquier juego porque estamos ante el tope de gama de la nueva generación de procesadores gráficos Radeon X1800 de ATI. Integra la **GPU R520XT** (1800XT). Dispone de 16 canales de procesado de píxeles y 8 de geometría de vértices gracias a los que logra un rendimiento excepcional que permite jugar a juegos tan exigentes como «F.E.A.R» en el nivel de configuración gráfica más elevado. Además, soporta el avanzado motor de **sombreado Shader Model 3.0** de DirectX9.0c, por lo que los **efectos visuales** de iluminación son **ultrarrealistas** en los juegos que lo aprovechan. Este modelo de GeCube viene con nada menos que **512 MB** de memoria GDDR3 integrada. Y, en el futuro, podrás instalar otra tarjeta gráfica de ATI en modo paralelo gracias al soporte de la tecnología CrossFire.

► El sistema de refrigeración es tan impresionante como sus prestaciones.

LAS CLAVES

- GPU X1800 XT de última generación.
- Soporte nativo de Shader Model 3.0.
- PCI Express 16X con soporte de modo paralelo en CrossFire.
- Soporte de señales de vídeo en HDTV de entrada y salida.
- Alto precio.

INTERÉS



◄ El nuevo TrackIR 4 Pro es más atractivo y compacto que su antecesor.

Track IR 4 Pro Laser

Realidad virtual

DISPOSITIVO DE CONTROL VIRTUAL · 155 €
Más información: www.naturalpoint.com
Compras online: www.etienda.es

Si quieres experimentar un nuevo nivel de inmersión en tus simuladores favoritos controlando la visión **como si realmente estuvieras dentro** de la cabina o el cockpit aquí tienes la nueva versión del dispositivo TrackIR más sencillo y fiable e inmersivo. El nuevo TrackIR 4 Pro está basado en un sensor receptor que se coloca encima del monitor y unas pegatinas especiales que, colocadas en una gorra, (o gafas) son registradas por el sensor cuando mueves la **cabeza** trasladando el movimiento al juego para **controlar la visión de la perspectiva subjetiva.** La tecnología Vector Expansion es **capaz de registrar el movimiento en seis ejes:** el giro, la elevación, rotación, la inclinación y el ladeo. Tendrás un control total de la perspectiva subjetiva en simuladores de vuelo o de velocidad. Funciona a la perfección con los juegos como «Falcon 4.0 AF», «TOCA Race Driver 3» o «FIA GTR» que lo soportan –la lista completa puede consultarse en la web de Natural Point– y gradualmente van apareciendo más títulos de acción.

LAS CLAVES

- Más realismo e inmersión.
- Ángulo de recepción de 46 grados.
- Ideal para simuladores de vuelo y velocidad.

INTERÉS

Joystick Commodore 64 Direct to TV

Cuéntame cómo te ha ido

JOYSTICK EMULADOR · Precio: 34,90 € · Más información: Commodore Net · http://hardware.commodoreworld.com · Compras online: www.4frags.com

La curiosidad y la nostalgia se dan la mano en este joystick clásico porque no sólo es un dispositivo de control de los de antes sino que... ¡atención! dentro lleva un **chip ASIC** que, conectado a la tele, emula nada menos que el mítico ordenador doméstico **Commodore 64** y con nada menos que 30 juegos originales contenidos en sus 2 MB de ROM con 128 K de RAM. Y la lista contiene títulos inolvidables: «Uridium», «Speedball», «Cybernoid II»...

► Dale un respiro a tu PC y de paso vuelve a los 80.

LAS CLAVES

- Emulador de Commodore 64.
- Se conecta a la TV (NTSC) directamente o a la entrada de vídeo del PC.
- 30 juegos originales.

INTERÉS

Trust Optical Tilt Mouse MI4520-T

Ahora está en tus manos

RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICO · 29 €
Más información: Trust · www.trust.com

Seguro que cuando estás avanzado en los juegos de acción 3D te gusta asomarte por las esquinas para echar un vistazo a lo que te espera. Pues con este ratón **óptico inalámbrico** podrás hacerlo cómodamente gracias a que su rueda tiene desplazamiento horizontal además del clásico vertical para el "zoom" o el cambio de arma. Integra un sensor óptico de alta resolución de 800 dpi para asegurar un movimiento rápido y muy preciso. El cuerpo del ratón está **recubierto de goma y caucho** para aumentar la comodidad tras horas de uso y cuenta con **dos botones laterales.**



◄ Llama la atención por su diseño estilizado y los acabados de gran calidad.

LAS CLAVES

- Rueda con sistema de 4 direcciones.
- 4 botones programables.
- Sensor óptico de 800 dpi.
- 2 Botones laterales.

INTERÉS

Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

Alternativas

Placas base

ABIT AN832X • Puede con todo

169 € · Más info.: Abit · www.abit.com.tw/page/sp/index.php

Basada en el chipset nVidia nForce 4 SLI X32 para Athlon 64/X2 con bus a 2 GHz tiene la novedad de permitir instalar dos tarjetas en modo SLI con PCI Express de X16 canales en lugar de los X8 de las placas SLI normales. El chipset es refrigerado por el galardonado sistema OTES. Integra sonido 7.1 y controladora S-ATA.



ASUS P5ND2-SLI Deluxe

189 € · Más información: ASUS · http://es.asus.com

Si apuestas por un Pentium 4, esta placa base con chipset nVidia nForce4 SLI Intel Edition te permitirá instalar dos tarjetas gráficas de nVidia en modo SLI.



ASROCK 939 DualSATA2

69 € · Más información: ASROCK · www.asrock.com

Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express para futuras actualizaciones. Una idea genial.



Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo

339€ · Más información: AMD · www.amd.com

Ya han bajado de precio los procesadores Athlon 64 de doble núcleo y este modelo es apenas 30 € más caro que la versión normal, así que merece la pena dar el salto a los 64 bit y además con doble núcleo para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que sí aprovecharan esta funcionalidad. Un procesador que marca un salto tecnológico real y ofrece un alto potencial.

Intel Pentium D Processor 830

349 € · Más información: Intel · www.intel.com

Al igual que AMD, Intel ha rebajado los precios de sus procesadores de doble núcleo que ya son una magnífica opción por sus posibilidades futuras. Cuenta con soporte de 64 bit.





AMD Sempron64 3000+

83 € · Más info.: AMD · www.amd.com

Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bit. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 KB de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHz.



Tarjeta Gráfica

Aopen Aeolus 7800GT • Absolutamente nVidiable

369 € · Más información: Aopen · http://spain.aopen.com.tw/

Integra el nuevo procesador nVidia GeForce 7800 GT, lo último en aceleración 3D con 20 canales de renderizado y una potencia de calculo que dobla a la anterior generación GeForce 6800. Soporta por hardware el avanzado motor de sombreado "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c y dispone de nuevos motores para generar texturas de alta definición.



Sapphire Radeon X1800XL

449 € · Más información: Sapphire · www.sapphiretech.com/sp/

Ya esta aquí la nueva generación de procesadores de ATI, la serie X1K, que en su tope de gama, el Radeon X1800, dispone de la versión XL, más asequible que la XT. Proporciona lo último en tecnología de aceleración.

XFX GeForce6800 GS

159 € · Más info.: XFX · www.xfxforce.com

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP y aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una buena opción con el nuevo procesador nVidia GeForce 6800GS.



Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi XtremeMusic • Nueva generación



129 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Nueva generación de tarjetas de sonido de Creative con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales. Tus juegos irán más rápidos, sonarán de cine en 24 bits de resolución y certificación THX. Y si por las noches tienes que usar auriculares, prepárate para un sensacional efecto "surround".

SoundBlaster Audigy 2 ZS

80 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Con la llegada de la nueva gama X-Fi es un buen momento para hacerse con una Audigy2 con certificación THX y sonido 7.1 del máximo nivel.



Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € · Más información: Terratec · www.terratec.net

Un modelo con sonido 7.1 asequible, que cuenta con la ventaja de la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido a Dolby.



Teclado y ratón

Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) · Info.: Zboard · www.4frags.com www.montatupc.com

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas —membrana WASD para los FPS o membrana QWERTY para uso normal— y por la impagable posibilidad de añadirle plantillas específicas para títulos como «Doom 3» «World of Warcraft», «Call of Duty 2» y otros muchos más.



Saitek PC Gaming Mouse

33 € · Más información: Saitek · www.saitek.com

Un ratón óptico con una sensibilidad de 1600dpi y diseñado para que los "gamers" arrasen en los FPS gracias a su extraordinaria velocidad y precisión. Cuenta con 6 botones ideales para el disparo.

Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € · Más información: Logitech · www.logitech.com

Un ratón óptico por láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.

Altavoces



Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € · Más información: Creative · http://es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido.

Creative GigaWorks S750

430 € · Más info.: Creative · http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



SteelSound 5H USB

89,90 € · Más información: SteelSound · www.4frags.com

Unos revolucionarios auriculares con micrófono que consiguen un sorprendente efecto de inmersión acústica en surround gracias a que se conectan a su propia tarjeta de sonido 7.1 USB.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce 4 SLI 32X	199 €
Procesador: Athlon 64 X2 4800+ 2 GB caché	949 €
RAM: 2 GB DDR2 667 MHz	490 €
Tarjeta gráfica: 2 tarjetas GeForce 7800 GTX en modo SLI	900 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Elite Pro	349 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/150 a 10.000 rpm en modo RAID	380 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Benq FP231W. TFT 16/9	1.269 €
Altavoces: Creative Gigaworks S 750	430 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y ratón Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	**5.524 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ASUS A8N32 SLI Deluxe	199 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	339 €
RAM: 2 GB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: Asus Extreme N 7800 GT	374 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi XtremeMusic	129 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	69 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor 716 Serial ATA	129 €
Monitor: Philips 109 B60	169 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard+Saitek PC Gaming Mouse	110 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger	20 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	**2.144 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel865P	60 €
Procesador: AMD Sempron 3000+ o Celeron D 330 GHz	70 €
RAM: 1 GB de memoria DDR a 333 MHz	40 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 6600 o ATI Radeon X600	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 100	39 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD-R a 4x	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	90 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Saitek P880 Dual GamePad	14 €
TOTAL	**554 €**

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick

Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € · Más información: Corporate PC · Tel: 93 263 48 18 · www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Thrustmaster Top Gun AfterBurner II

69,90 € · Más información: Herederos de Nostromo · www.hnostromo.com



Asequible conjunto de palanca y acelerador HOTAS que pueden separarse para mayor comodidad. Ambos disponen de mecanismos de alta precisión.

Saitek ST90

19,95 € · Más info.: Corporate PC · Tel.: 93 263 48 18 · www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado. Cuando no se utiliza, ocupa muy poca superficie.



Thrustmaster Dual Trigger Gamepad • El más deportivo

22,90 € · Más información: Herederos de Nostromo · www.hnostromo.com

Un gamepad tan asequible como completo con dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06» «Pro Evolution Soccer 5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto y precisión en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos progresivos, más precisos a la hora de tirar a puerta.



Logitech Rumblepad II

24 € · Más información: Logitech · www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.

Thrustmaster Wireless Dual Trigger

59,90 € · Más información: Herederos de Nostromo · www.hnostromo.com

Con sus dos palancas y dos gatillos de modo analógico y el magnífico tacto de su D-Pad no habrá rival que resista tu juego de pases largos precisos. Y con la comodidad de su tecnología inalámbrica de 2.4 GHz.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € · Más información: Herederos de Nostromo · www.hnostromo.com

Si aspiras al máximo control de tu bólido de competición aquí tienes el primer conjunto de volante y pedales con 5 ejes analógicos progresivos para que puedas controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto o realizar maniobras de punta-tacón.

Logitech MOMO Racing

149 € · Más información: Logitech · Tel: 91 375 33 68 · www.logitech.com

Ahora es un poco más asequible este intachable conjunto de volante y pedales, con una ergonomía a la altura de la extraordinaria calidad de los materiales. La palanca de cambio es robusta como pocas.



Speed Link 4in1 Force Feedback

67 € · Más información: 4Frags · www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios de lo más realista.



Monitores

Philips 109B60 • ¡Ahora verás!

169 € · Más información: Philips · www.philips.es

No hay nada como un clásico monitor CRT para jugar y ahora que han bajado tanto los precios ante el empuje del TFT, es el momento de hacerse con una pantalla 19 pulgadas con tecnología LightFrame y pantalla plana real para jugar a una resolución de 1600x1200 píxeles. Su calidad de imagen es excelente con un tamaño del punto de 0.23 mm. Además, cumple con la normativa TCO03.



ViweSonic VX724 Xtreme

380 € · Más información: ViewSonic · www.viewsonic.com

Nuevo récord de tiempo de respuesta, sólo 3ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma gracias a la tecnología Xtreme. Además, tiene una excelente calidad de imagen.



Benq FP231W

1269 € · Más información: Benq · www.benq.es

Si puedes tirar la casa por la ventana aquí tienes un impresionante monitor TFT de 23 pulgadas y en formato panorámico 16/9. Vamos, que cualquier imagen que visualice será todo un espectáculo.



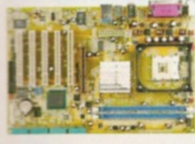
Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

PLACAS BASE

Puertos PCI

Se me ha hecho la boca agua al ver el reportaje sobre las nuevas tarjetas de sonido SoundBlaster X-Fi de Creative. Me gustaría hacerme con la Creative X-Fi Fatality FPS, pero uno de sus requisitos es un puerto PCI 2.1. Mi placa es una Abit IS7-V2 y las ranuras PCI que tengo libres no sé si son compatibles con esta tarjeta. ¿Me lo podéis aclarar? ■ José Manuel Novoa Dorado



Después de consultar toda la documentación existente en la página de soporte de Abit, hemos visto que tu placa base integra 5 ranuras PCI pero no se especifica si son 2.1. Dispone de chipset Intel 848P así que, tanto por la fecha de diseño y como por la de fabricación, sería muy extraño que no cumpliese el estandar PCI 2.1. Aparte, es recomendable que actualices la BIOS por la última versión disponible, la 1.2, y antes de instalar la Creative SoundBlaster X-Fi FPS, deshabilita el dispositivo de sonido de tu placa base desde la BIOS. Lo primero, antes de nada, es desinstalar sus controladores en Windows.

TARJETAS GRÁFICAS

Gráficos fantasmas

Me he comprado un PC con placa Gigabyte GA-K8N-SLI, un procesador Athlon 64 X2 4200+, 1,5 GB de RAM y una tarjeta gráfica nVidia GeForce 7800 GT. Pues resulta que en la demo de «King Kong» que dabais en el DVD la cámara va rápida y con saltos. Resulta imposible jugar. Ocurre algo parecido con «PoP: El Alma del Guerrero». ■ José Miguel Arroyo



Parece un problema de sincronía de refresco con el monitor, seguramente tendrás esta opción desactivada y es tal la potencia y cantidad de fotogramas por segundo que consigue tu nuevo PC que hay un problema de enlace entre la tarjeta gráfica y el monitor. Este problema se soluciona con la última versión de los controladores ForceWare de nVidia, la 81.98, que puedes descargar de **es.nvidia.com**. No olvides que si decides instalar Windows XP 64 bit también debes seleccionar los controladores para este sistema operativo.

AGP a la última

Con la reciente llegada de «F.E.A.R» o «Quake 4» quería preguntaros, qué tarjeta gráfica AGP me recomendáis para cambiar mi GeForce MX440 y que sea capaz de mover estos juegos en alta resolución. Mi PC es un Pentium 4 a 2.8 GHz con 1 GB de RAM. ■ Teófilo Barbero



Si quieres estar a la última con puerto AGP, hace poco nVidia ha lanzado una nueva versión de su GPU NV42, la GeForce 6800 GS, optimizada para el uso de "Shader Model 3.0" y con una velocidad de núcleo de 425 MHz. Además, la arquitectura nativa de las series GeForce 6800 es AGP por lo que su rendimiento es excepcional en AGP 8X. Tienes un modelo de XFX 6800GS para puerto AGP por unos 249 € y más información de este producto en la página: **www.xfxforce.com**

Actualización necesaria

Tengo una tarjeta gráfica para puerto AGP ATI Radeon 9250 con 256 MB y estoy pensando en cambiarla porque directamente ya ni funcionan juegos como «F.E.A.R.». Tengo un presupuesto de unos 130 € y he visto una nVidia GeForce 6600 LE con 256 MB con ese precio. ¿Se nota bastante el salto gráfico? También he visto una GeForce 6600 GT con 128 MB pero el precio sube bastante. ¿Cuál es mejor y qué diferencia hay entre ellas? ■ Paco González



Si actualizas tu tarjeta gráfica, en las pruebas con «Half-Life 2» a 1024x768 píxeles, tu Radeon 9250 no consigue ni 20 fps -por eso es injugable-, mientras que le GeForce 6600 LE alcanza nada menos que 55 fps. Con el modelo superior, la GeForce 6600 GT, este dato sube hasta los 75 fps, una excelente cifra. La opción de compra más interesante nos parece la GeForce 6600 GT, porque es el tope de gama de la serie 6600 e integra el chip NV43, más moderno y rápido que el NV44 de las versiones GeForce 6600 LE.

PROCESADORES

¿Demasiado rápido?

Tengo un equipo con una placa base nForce 4 SLI, sistema operativo Windows XP, procesador Athlon 64 x2 4200+ y una tarjeta nVidia GeForce 7800 GT. El problema es con «Call of Duty 2», porque al iniciarlo aparece el mensaje: "Parece que el equipo ha cambiado desde la última vez que ejecutaste COD2 ¿Deseas que el juego se configure de modo óptimo para el nuevo hardware?". Si respondo "no", en el juego aparecen fallos extraños y múltiples errores, Si opto por poner "sí" aparece otro mensaje de error. ¿Qué puedo hacer? ■ José Miguel Arroyo



Los problemas que comentas se solucionan instalando el parche del juego. Están en la página web **www.callofduty.com/patch_cod2/** Fue creado para los procesadores de doble núcleo como el tuyo o los que usan tecnología HyperThreading. Aún así te recomendamos que instales la versión de 64 bit del sistema operativo Windows XP.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Giro de 900 grados

Tengo un volante Logitech Driving Force Pro con efecto de giro doble de 900 grados y en la demo de «TOCA Race Driver 3» que dabais en el DVD del mes pasado resulta muy complicado pilotar los coches. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Antonio Gil

La pregunta del mes

Tiempo de respuesta

Quiero comprarme un monitor TFT, pero el modelo que me interesa por su diseño y precio anuncia un tiempo de respuesta de 16 milisegundos. Como he comprobado que siempre incidís en este dato ¿podríais explicarme a qué se refiere y si este valor es suficientemente rápido para que la imagen sea correcta? ¿Debo buscar otro modelo TFT? ■ Carlos de Andrés



El tiempo de respuesta de los monitores TFT es el que transcurre entre que un píxel del monitor recibe la señal que envía la tarjeta gráfica, hasta que se enciende. Por lo tanto, se relaciona con la velocidad de fluidez de la imagen en fotogramas por segundo. Para un valor de 24 fps -el estándar en películas y necesario para asegurar sensación de movimiento al ojo humano- son necesarios 40 milisegundos de tiempo de respuesta, por lo que puedes comprobar que 16 milisegundos es suficiente para la mayoría de los casos. Ahora bien, si tienes un hardware muy potente y en determinados juegos de acción o velocidad tus gráficos van a 60 fps, es cuando los 16 ms van más justos y sería conveniente optar por un monitor de 8 ms -el estándar actual de calidad- o menos, por eso siempre damos importancia a este dato para el uso del TFT con videojuegos.



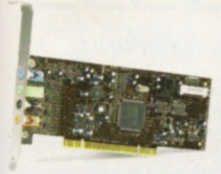


Si quieres seguir con la funcionalidad "ExtraWideLock" activada para mejorar el pilotaje tienes que entrar en el directorio del juego y con el Bloc de notas edita PCHardwareSetup.ini para cambiar la línea en el archivo ExtraWideWheelLock=0 por ésta: ExtraWideWheelLock=1

ACTUALIZACIÓN SONIDO

Efectos distorsionados

Tengo una tarjeta de sonido Creative SoundBlaster Live! y me da problemas con juegos como «Sniper Elite» y «Prince of Persia 3» porque se escuchan sonidos distorsionados cuando empiezo el juego. El administrador de dispositivos no encuentra ningún conflicto. ■ Jorge Rodríguez Ortego



Entra en la página de soporte ***es.europe.creative.com*** y descarga la última versión de los controladores del modelo específico de tu tarjeta de sonido SoundBlaster Live! A continuación, reinstala DirectX9.0c y comprueba que el dispositivo de sonido seleccionado por Windows XP es la SoundBlaster Live! y no el predeterminado de Windows. Para ello, accede a panel de control, dispositivos de sonido y audio y en las pestañas de audio y voz, selecciona tu tarjeta de sonido como dispositivo predeterminado y activa la casilla "usar solo dispositivos predeterminados".

Canal central con eco

Tengo una tarjeta de sonido nForce Audio en placa base y hay juegos en los que la música ocasiona distorsiones en el canal central cuando uso las configuraciones multicanal 5.1. Además, también hay efectos de sonido que retumban en este canal. El sistema está bien instalado y cableado y no es de los altavoces. ¿Cuál puede ser el problema? ■ David Urrialde



Tienes que actualizar los controladores de audio de las plataformas nForce a la última versión disponible, concretamente a la versión 4.62, para que el procesador de sonido SoundStorm funcione correctamente. A continuación debes instalar la utilidad "NVSwap", que te permitirá configurar con más precisión cada canal del sistema de sonido. Puedes descargar ambos archivos de la página web de nVidia en ***es.nvidia.com***

ORDENADORES

Tarjeta gráfica integrada

Estoy pensando en configurarme un Mini-PC barebone por cuestiones de espacio, diseño y silencio de funcionamiento. Ya tengo elegida la caja, pero necesito una placa base que integre una tarjeta gráfica de máximas prestaciones y con soporte de "Shader Model 3.0". ¿Existe algún modelo con esta configuración? ■ David Urrialde



Si buscas las máximas prestaciones en gráficos 3D te recomendamos una placa base con el chipset nForce 630 para procesadores AMD Athlon 64, Athlon 64 X2 y Sempron. Este modelo integra en placa el procesador gráfico nVidia GeForce 6150 GPU funcionando a 475 MHz. Es el primero en ofrecer soporte de imagen en alta definición HD para gráficos integrados en placa base gracias a la tecnología PureVideo de nVidia. Además, soporta por hardware "Shader Model 3.0" y DirectX9.0c y sin duda es la GPU integrada en placa base más rápida del momento. Fabricantes como Gigabyte y ASUS disponen de modelos con este chipset.

COMPONENTES

Módulos memoria RAM

Tengo dos módulos de memoria RAM de 256 MB a 333 MHz y otro de 512 MB a 400MHz, todos de Kingston. La placa base es una ASUS A7N8X Deluxe con un procesador AMD Athlon 2800+ y no consigo que el sistema sea estable. Muchas veces se bloquea en juegos de acción actuales. ■ Alberto Hernández



Como los módulos son de la misma marca no debes tener problemas de compatibilidad, pero debes ajustar la velocidad del módulo de 400 MHz para que funcione a 333 MHz. Para ello debes entrar en la configuración de la BIOS. Consulta la documentación de tu placa base para hacerlo con seguridad.

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

TOCA RACE DRIVER 3



▶ La serie «TOCA» vuelve a traernos un título de velocidad completísimo, con una gran calidad técnica, ya no tan de vanguardia pero aún de alto nivel, tanto en el pilotaje como en los gráficos y el sonido. Para disfrutarlo, exige un hardware actualizado, con una **CPU de no menos de 3 GHz, 1 GB de RAM** y una tarjeta gráfica de gama media **Geforce 6600** o **Radeon X700**, sin olvidar, un sistema de **sonido multicanal, 5.1**. Aparte seguramente es el juego que mejor se adapta al uso de un **conjunto de volante y pedales con respuesta de fuerza.** Tendrás más realismo y también ganarás más carreras.

TORINO 2006

▶ Además de ser un divertido simulador de los deportes de invierno, «Torino 2006» unos gráficos estupendos. Cada práctica se desarrolla en entornos cerrados, así que no supone un gran desafío técnico, hacer que el juego resulte realista en una. No requiere un hardware muy exigente. Una **CPU actual**, entorno a los **2 GHz, 1 GB de RAM** y una **tarjeta gráfica con 128 MB** se bastan. Resulta recomendable un **gamepad** con palancas analógicas y soporte de **respuesta de fuerza.**



BLITZKRIEG 2

▶ Ante la adaptación de la mayor parte de juegos de estrategia táctica a los entornos 3D, la segunda entrega de «Blitzkrieg» se mantiene en unos escenarios basados en gráficos 2D con perspectiva isométrica. La ventaja es que los requisitos gráficos no se disparan para mostrar un alto nivel de detalle. De todas formas, se aconseja una **CPU de más de 2 GHz** para que todo vaya bien, que no es poco. La **conexión ADSL** para enfrentamientos online y un buen **ratón y teclado** también son importantes.



PSYCHONAUTS

▶ Combinando la resolución de puzzles tan típicos de la aventura con una acción basada en un entorno de plataformas. Para jugar con todas las garantías, a tu PC le bastará una **CPU hacia los 2 GHz, 512 MB de RAM** y una **tarjeta gráfica con 128 MB.** Pero atentos, un periférico que para muchos será imprescindible será ¡el diccionario Inglés-Español! El juego se puede jugar con el **ratón y el teclado**, pero hay quien pueda preferir el uso de un **gampepad**, también admitido por el juego.





El nuevo frente de la estrategia bélica

FACES OF WAR

¿Quieres saber qué siente un soldado en medio de una batalla? En «Faces of War» te rodearán de tropas enemigas, tanques, aviones, cañones... y te acribillarán a balazos en cuanto saques la nariz de la trinchera. Pero, tranquilo, lo hacen con la mejor intención: la de que te diviertas como nunca.

CÓMO SERÁ...

BEST WAY/UBISOFT • ESTRATEGIA • MARZO • 2006

- **A TU CARGO TENDRÁS SEIS SOLDADOS** para recorrer un entorno 3D, parapetarte, correr, reptar, agacharte, nadar...
- **JUEGAS COMO QUIERES** porque no hay un sólo modo de completar una misión y en cada misión se da cabida a todos los estilos de juego.
- **EL ESPECTÁCULO ESTÁ GARANTIZADO** gracias a detallados gráficos 3D, efectos de iluminación y explosiones, físicas realistas, escenarios destructibles.
- **EN EL MODO MULTIJUGADOR** participan hasta dieciséis jugadores, con servidores dedicados y modos cooperativo, deathmatch, rey de la montaña, asalto, escolta, battlezones...

Te lo advertimos desde ya: este juego no es para reclutas pusilánimes. Esto es la guerra amigo, aquí los soldados se pelan el trasero corriendo de trinchera en trinchera y más les vale ir ligeritos porque los enemigos saben disparar.

Así de contundente es «Face of War», un juego en el que Best Way se ha empeñado en trasladar toda una batalla hasta tu ordenador y, además, hacerlo de un modo espectacular, histórico y jugable. ¿Lo conseguirán? La presencia de «Soldiers: Heroes of World War II» en el currículum de este desarrollador ucraniano y la estupenda pinta del juego parece dejar claro a priori que merecerá la pena alistarse.

EL SILBIDO DE LAS BALAS

Aunque, en principio, «Faces of War» es un juego de estrategia, el componente de acción es muy importante. Al mando de tu pelotón, tu decides cómo mover a tus hombres, cuándo y a dónde, a quién disparar... pero no puedes dormirte en los laureles porque todo transcurre en tiempo real y si tú no avanzas, el enemigo lo hará. Así que, la primera imagen que debes tener de «Faces of War» es la de ▸▸

Un pelotón de seis soldados bajo tus órdenes participará en las batallas más emocionantes de la 2ª Guerra Mundial





▲ **POR TIERRA Y POR AIRE.** La aviación también juega su papel en las batallas de «Faces of War». Aunque en este caso no podrás manejarla, sí puedes verla en acción y, por supuesto, sufrir sus devastadores efectos.

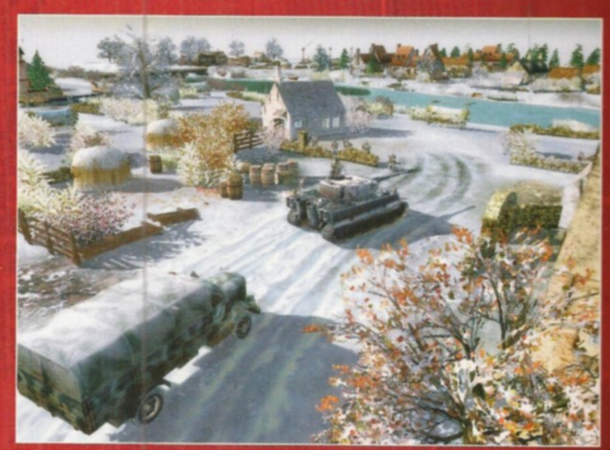


EN VIVO Y EN DIRECTO





» **CON BASE HISTÓRICA.** En «Faces of War» han puesto mucho interés en recrear fielmente cada detalle de la 2ª Guerra Mundial en los tres bandos que participan en el juego: aliados, alemanes y soviéticos. Vehículos, uniformes, escenarios, armas... todos los elementos tienen su correspondiente base histórica, empezando por las propias misiones del juego, localizadas entre algunas de las batallas más famosas del conflicto que todos los aficionados a la historia militar conocerán, como el desembarco de Normandía o el asalto a Berlín.



▲ **LA NIEVE ES COMO LA NIEVE.** La física de «Faces of War» se ha cuidado al máximo, algo que se puede observar en escenarios con nieve o hielo, en los que vehículos y soldados notan sus efectos.



▲ **CASI SE PUEDE OLER LA PÓLVORA.** Los gráficos detallados, el sonido de las explosiones y disparos, la acción continua... todo influye a la hora de que disfrutes –o sufras– el fragor de una guerra en tu monitor.



▲ TRES BANDOS EN GUERRA. Los conocedores de la 2ª Guerra Mundial encontrarán perfectamente recreadas y en acción la mayor parte de las unidades terrestres y aéreas que participaron en este histórico conflicto.



▲ SUBORDINADOS, PERO NO TONTOS. La IA de los soldados no les limita a acatar una orden y obedecerla sin más, sino que buscan el mejor modo de cumplirla, pensando por sí mismos y actuando como humanos.



ARRASA CON TODO, ES LA GUERRA A TU AIRE



LLÉVATELO POR DELANTE. Uno de los aspectos más espectaculares de «Faces of War» es el modo en que los impactos afectan a cualquier construcción. Si destruyes una pared de un cañonazo verás los fragmentos volar, caer y rebotar, si disparas sobre el conjunto de sacos de una trinchera, éstos saltan por los aires y se desparraman... y cuando vayas a bordo de tu tanque, arrasarás todo lo que pase por debajo de sus ruedas: setos, árboles, postes telegráficos...

▸▸ una experiencia trepidante y emocionante a más no poder. Es cierto que tendrá muchas opciones tácticas que considerar y manejar, porque además cada soldado tiene numerosas acciones posibles como apuntar, lanzar granadas, distintos tipos de fuego, ataque cuerpo a cuerpo, curar, pedir ayuda... Pero la interfaz tratará de dejar todo a la vista y accesible en todo momento mediante barras y paneles de iconos, además de que será muy personalizable. Todo para que te puedas centrar en lo que de verdad importa, los distintos objetivos de cada una de tus misiones.

AVANZA Y DISPARA

Cuando te decimos que «Faces of War» aspira a ser espectacular, no exageramos. La jugabilidad te permite –y te obliga también– a hacer de todo sobre el terreno: avanzas, esquivas, disparas, te refugias, retrocedes, recoges munición y armas de los cadáveres, destruyes edificios u otros elementos del terreno, te subes a los vehículos aliados o enemigos o utilizas artillería pesada, acabas con los soldados de un puesto y tomas su lugar... la lista es interminable y por tanto, la diversión también. Y todo acompañado de un nivel de



◄ ESTRATEGIA BÉLICA EN TIEMPO REAL CON UN RITMO FRENÉTICO *y una acción constante. Apenas encontrarás instantes en los que no se oigan disparos o ensordecedoras explosiones a tu alrededor y, pocas veces, experimentarás el ambiente bélico con tanta intensidad...*

detalle altísimo, la posibilidad de moverte con libertad por el campo de batalla y disfrutar de un festín de explosiones, humo, efectos visuales y físicas reales, con detalles tan increíbles como las astillas saltando de los edificios, los cuerpos volando por las explosiones o el casco de un enemigo rodando por el suelo.

EL COMIENZO

Las batallas del juego tienen lugar entre el verano de 1.944 y la primavera de 1.945, en plena 2ª Guerra Mundial. Alemanes, soviéticos y aliados se enfrentan en escenarios y combates que ya han pasado a la historia, recreados en «Faces of War» a la vez que los vehículos, armamento y tropas que tomaron parte en la guerra. Tres campañas distintas y un modo multijugador lleno de opciones y modalidades para entretener a cualquiera durante mucho tiempo. Y tiempo te va a hacer falta, porque la guerra no se gana en un día y el enemigo está más que dispuesto a acabar contigo. Vas a sufrir, es cierto, pero también te vas a divertir de lo lindo con tantas horas de acción bélica que prometen ser una emocionante experiencia. ■ T.G.G.



▲ **TODO UN ESPECTÁCULO.** En pleno combate disfrutarás de excelentes efectos de iluminación, explosiones, humo... pero tampoco te entretengas demasiado con la escena porque el enemigo no deja de disparar...



▲ **TODA LA GUERRA PARA TI.** Tres campañas a tu disposición, cada una protagonizada por uno de los bandos participantes y con una acción que tiene lugar en escenarios de todo tipo: urbanos, bosques, playas...



▲ **PORQUE EL TERRENO SÍ IMPORTA.** No se te ocurra perder de vista jamás el terreno en el que te mueves porque influirá mucho tácticamente: orografía, elementos del paisaje, edificios... aquí todo importa.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

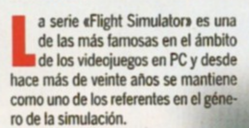
¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Flight Simulator 98

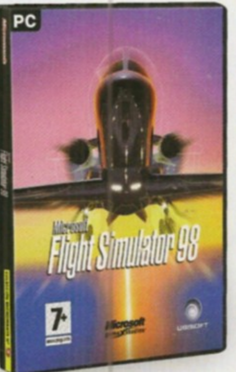
Género: Simulación • Compañía: Microsoft • idioma: Inglés • Espacio: 631 MB



La serie «Flight Simulator» es una de las más famosas en el ámbito de los videojuegos en PC y desde hace más de veinte años se mantiene como uno de los referentes en el género de la simulación.

La entrega que incluye el DVD de este mes es una de las más brillantes y realistas de la serie, una simulación rigurosa y convincente aún en relación a los títulos más actuales. Ponte a los mandos de una avioneta Cessna 182, un reactor Learjet 45 o un helicóptero Bell 206, todos ellos con unas característas de vuelo minuciosamente reproducidas. Tienes a tu disposición el espacio aéreo de más de 45 ciudades de todo el mundo y 3.000 aeropuertos. Despega y... ¡a volar!









Lo que hay que tener

SO: Windows 95/98/ME/2000/XP • CPU: 486 DX2 (Recomendado Pentium) • RAM: 64 MB • HD: 75 MB • Tarjeta gráfica: SVGA (Recomendado aceleradora gráfica con 4 MB o más) • Tarjeta de sonido: T. de sonido 16 bit • DirectX 5.0

Controles básicos:

Control de vuelo: teclado numérico • Motor: F1 a F4 • X: Aterrizar • P: Pausa

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@micromania.es

Star Wars
El Imperio en Guerra
Escenario y tutorial

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia Compañía: Petroglyph/ LucasArts Distribuidor: Activision Lanzamiento: Marzo 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 740 MB

El universo Star Wars sigue siendo el protagonista de grandes títulos para PC en este interminable conflicto. El turno es ahora para «El Imperio en Guerra», un título de estrategia del que ya puedes disfrutar su demo en la que podrás jugar un escenario desde el bando de los Rebeldes, con los que tendrás que cumplir diversos objetivos. Si no tienes claro el sistema de juego, movimientos de naves y opciones, lo mejor es que aproveches el completo tutorial de la demo.





Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP CPU: Pentium III 1 GHz RAM: 256 MB HD: 1,2 GB Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.



The Stalin Subway
Un nivel completo

Género: Acción Compañía: G5 Software/ Buka Distribuidor: Por confirmar Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 479 MB

Conspiración rusa. Bajo esta sencilla premisa se desarrolla el argumento de un título que te situará en la piel de un agente de la KGB, que habrá de poner toda la carne en el asador para evitar una maniobra con la que se pretende acabar con el poder de Stalin. Esta versión demo te permitirá jugar un nivel del juego en el que comenzarás con poco armamento, y podrás ir mejorando conforme avances en el escenario. Mira a todas partes antes de asomar la cabeza en cualquier estancia si quieres mantener tu vida intacta...

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 900 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido:Tarjeta de sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparar
- Botón dcha.: Cambiar arma

Trainz Railroad Simulator 2006
Dos escenarios completos

Género: Simulador Compañía: Auran Distribuidor: Friendware Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 583 MB

Nueva versión de este simulador de conducción ferroviaria que viene cargada de sorpresas, muchas de las cuales quedan patentes en la demo. Dos escenarios completos en los que ponerte a los mandos de diferentes máquinas y cumplir el itinerario y los objetivos, así como controlar el paso de agujas de todas las vías, con el fin de llevar la mercancía a buen puerto.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 656 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Especial
La Ínsula de Sancho
Guía del capítulo 2



Esta aventura, desarrollada por Omepet, está inspirada en "El Quijote", desde el punto de vista de su coprotagonista, Sancho Panza. Se trata de una aventura online, totalmente gratuita, que se juega por capítulos al estilo de los clásicos del género. Para acceder a ella visita: www.insulasancho.com

Guía en PDF. La guía incluida en el DVD ha sido creada por la propia compañía Omepet, desarrolladora del juego. Contiene todos los pasos para completar el segundo capítulo de la aventura sin problemas.

¡¡Preview!!

Spellforce 2
El espectáculo de la fantasía

Género: Estrategia/Rol Compañía: JoWood Productions Distribuidor: Nobilis Ibérica Lanzamiento: Primavera 2006 Idioma: Inglés

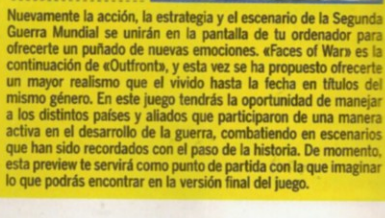
Una de las continuaciones más esperadas para el recién estrenado 2006 es sin duda la de «Spellforce». En esta segunda entrega, además de los elementos de rol, el jugador verá mucho más marcado el apartado de la estrategia. Luchas, hechizos, construcciones y un sinfín más de características esperan detrás de este desarrollo del que, por el momento, sólo podemos ofreceros este espectacular vídeo, en el que os haréis una clara idea de cómo será la versión final del juego, previsto para esta primavera.

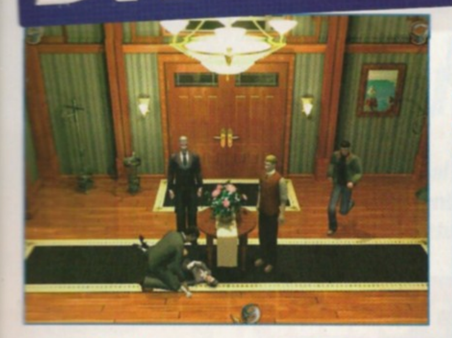
Faces of War
Más y mejor estrategia bélica

Género: Estrategia
Compañía: Best Way
Distribuidor: UbiSoft
Lanzamiento: Marzo 2006
Idioma: Inglés



Nuevamente la acción, la estrategia y el escenario de la Segunda Guerra Mundial se unirán en la pantalla de tu ordenador para ofrecerte un puñado de nuevas emociones. «Faces of War» es la continuación de «Outfront», y esta vez se ha propuesto ofrecerte un mayor realismo que el vivido hasta la fecha en títulos del mismo género. En este juego tendrás la oportunidad de manejar a los distintos países y aliados que participaron de una manera activa en el desarrollo de la guerra, combatiendo en escenarios que han sido recordados con el paso de la historia. De momento, esta preview te servirá como punto de partida con la que imaginar lo que podrás encontrar en la versión final del juego.





Agatha Christie: Y No Quedó Ninguno

Primer capítulo del juego

Género: Aventura
Compañía: AWE Games Distribuidor: Proein
Lanzamiento: Ya disponible Idioma de la demo: Inglés Espacio: 174 MB

La gran trayectoria de una de las escritoras más conocidas a nivel mundial, Agatha Christie es garantía de misterio, investigación, crimen... y parece que todo eso sobrará en éste juego, tal y como comprobarás al ponerte en la piel de Patrick, encerrado dentro de una misteriosa mansión que podrás recorrer de principio a fin y en la que se suceden los crímenes. Allí podrás ir hablando con multitud de personajes para sacar tus primeras conclusiones sobre lo que está sucediendo.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 193 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Ssonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Virtual Skipper 4

Ocho tutoriales y dos carreras

Género: Deportivo Compañía: Nadeo Distribuidor: Nobilis Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio en disco: 220 MB

Metidos de lleno en la Volvo Ocean Race, la regata más importante del mundo, llega a las pantallas del ordenador la cuarta entrega de «Virtual Skipper», el simulador de navegación marítima más popular. Esta demo te permitirá disfrutar de dos carreras en las que habrás de guiar tu barco hasta la victoria, así como participar en pruebas del modo multijugador. Pero por si no estás familiarizado con el sistema de manejo de un velero, podrás pasar por nada menos que ocho tutoriales que te enseñarán todo lo necesario desde el principio.



Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ME/2000/XP/XP 64
- CPU: Pentium III 450 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 307 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- Ratón: Resto de controles disponibles.

Micromanía 20 años 1985-2005

Aplicación especial

MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS

Llega Internet



¡Micromanía cumple 20 años! En la celebración de nuestro aniversario, seguimos recordando la historia de Micromanía con una nueva entrega de doce revistas en formato PDF, correspondientes a 1.996. Ese año asistimos a uno de los acontecimientos más importantes que han vivido los aficionados a los videojuegos, la llegada de Internet a España. Esa inmensa red mundial –que hoy llega a todas partes– impulsó la popularización de los juegos en PC en nuestro país, permiténdonos jugar con aficionados de cualquier rincón, siempre que ambos contasen con un módem. Las ventas de hardware se dispararon y aparecieron los primeros proveedores de Internet... Tampoco podemos olvidar un buen puñado de juegazos que nos dejó ese año, como «Quake», «Tomb Raider», «EF2000», «Z», «Duke Nukem 3D»... Todo en 1.996.



Hammer & Sickle

Un nivel completo

Género: Estrategia/Rol Compañía: Nival/ CDV Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 275 MB

El universo «Silent Storm» está de vuelta con un nuevo título que sitúa toda su acción en el año 1949, en plena guerra fría. En la piel de un agente secreto soviético, y dentro de territorio alemán, tendrás que ir completando misiones en un sistema de juego de estrategia por turnos. En la demo jugarás una misión cuyo escenario será la ciudad de Zeizenburg y donde debes eliminar posibles amenazas que hostigan el comienzo de una Tercera Guerra Mundial. La demo permite ajustar el nivel de dificultad según la destreza que demuestres.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 543 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.



¡¡Extras!!

Quake 4
Pack de mapas

Género: Acción Compañía: Raven Software
Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 24 MB

Como no podía ser menos y tratándose de un prestigioso título que perdura en el tiempo, el equipo de desarrollo ha decidido obsequiar a la legión de amantes de este shooter con la puesta en escena de un completo pack de mapas. Este completo pack dispone de mapas para multijugador en modo de juego Deathmatch, TDM, CTF y Tournament. Los tres mapas incluidos son Railed, Tremors y Campgrounds Redux. Para poder instalarlos habrás de disponer de la versión 1.0.5 del juego.

Age of Empires III
Bonus Map

Género: Estrategia Compañía: Ensemble Studios
Distribuidor: Microsoft Idioma: Inglés Espacio: 1 MB

Con la llegada del invierno, en el entorno de «Age of Empires» se respira el frío a través de un nuevo mapa que Ensemble ha puesto a disposición de todo aquel que lo quiera disfrutar. El nuevo mapa, cuyo nombre es Winter Wonderland, te presentará un escenario lleno de vida invernal, con multitud de nieve por todas partes y ciervos y árboles.



Quake 4
Mapa Micromanía

Género: Acción Compañía: Raven Software
Distribuidor: Activision Idioma: Inglés Espacio: 1 MB

Como extensión de la sección "Taller de Juegos" de Micromanía, te ofrecemos un mapa para «Quake 4» que ha sido creado por uno de nuestros colaboradores y que ahora se ha puesto a disposición de todos aquellos aficionados que lo queráis probar. Constituye un perfecto ejemplo práctico de este "Taller de Juegos" y los resultados que puedes obtener en él, en donde puedes encontrar todos los pasos imprescindibles para comenzar a trabajar con el editor del juego y crear tus propios niveles y diseños, totalmente a tu gusto.

Splinter Cell Chaos Theory
Polas Base Map

Género: Acción Compañía: UbiSoft
Distribuidor: UbiSoft Idioma: Inglés Espacio: 10 MB

Está claro que a Sam Fisher no se le acaba el trabajo, y es que UbiSoft ha desarrollado un nuevo mapa oficial con el que se podrá disfrutar aún mas del modo multijugador de esta continuación de «Splinter Cell». Este nuevo mapa centra todo su argumento en el frío escenario del Antártico, donde tu agente encontrará nuevos retos a los que hacer frente.



DEMO RECOMENDADA Micromanía

Stubbs The Zombie
In Rebel Without A Pulse
Un nivel completo

Género: Acción Compañía: Wideload Games Distribuidor: THQ
Lanzamiento: Febrero 2006 Idioma de la demo: Inglés Espacio: 230 MB

Si te gusta la acción, el sentido del humor y unos toques del "glamour" que sólo es posible encontrar en el Más Allá, no puedes dejar pasar la oportunidad de jugar con un título en el que encarnarás a un protagonista no tan habitual entre tanto héroe guaperas y musculoso: un no muerto, o lo que es lo mismo, todo un zombie conocido como Stubbs. En esta demo vas a acometer el desafío de hacer frente a un nivel completo en el que, encarnando a este simpático y original personaje, tendrás la misión de ir recorriendo los distintos escenarios con la única intención de saciar tu sed de almas... Y has imaginado bien, sí señor, cualquiera que se cruce por tu camino es susceptible de ser atacado.



Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP Pentium III 1.2 GHz RAM: 256 MB HD: 347 MB
Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
Tarjeta de sonido: Tarjeta de sonido 16 bit DirectX 9.0c

Controles básicos:
W/S/A/D: Movimiento Ratón: Vistas Bot. izq: Golpe 1 Bot. dcha: Golpe 2

Actualizaciones

Civilization IV
Actualización a la versión 1.52. Esta actualización está especialmente dirigida a los usuarios que no disponen de un equipo potente, ya que en ella se añaden optimizaciones para mejorar el rendimiento general del juego aprovechando al máximo los recursos disponibles.

Call of Duty 2
Actualización a la versión 1.01. Este archivo ofrece soporte para aprovechar al máximo los equipos de última generación que cuentan con procesadores de doble núcleo. Igualmente mejora el rendimiento en los procesadores provistos de tecnología Hyper-Threading de Intel.

UFO: Aftershock
Actualización a la versión 1.2. Este archivo corrige numerosos problemas de jugabilidad del título con respecto al uso de las distintas armas del juego. Pero además corrige los problemas de instalación de la versión 1.1 y añade sus mejoras.

Age of Empires III
Actualización a la versión 1.3. Este archivo soluciona problemas encontrados en partidas multijugador que se provocaban cuando dos usuarios con router intentaban establecer una conexión infrutuosa para unirse a una misma partida, provocando un mensaje de "Failed to Join" a todos los jugadores de esa partida.

Vietcong 2
Actualización a la versión 1.10. Este archivo corrige un problema encontrado en el modo de juego online en el que se saltaba inesperadamente un mensaje "CD-Key in use" sin motivo aparente.

Zoo Tycoon 2
Actualización a la versión 20.11.00.0007. Esta actualización se puede considerar además una mejora del juego, ya que, además de aumentar el rendimiento general de juego aprovechando las últimas tecnologías de hardware, también se han añadido opciones nuevas.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

COMMANDOS STRIKE FORCE

Pyro pone a punto su nueva obra maestra y la analizamos para ti. Descubre todos los secretos del nuevo universo «Commandos».

Y además...



▲ **GHOST RECON 3** México D.F. está que arde con la acción táctica más intensa del momento.



▲ **SPELLFORCE 2** Rol y estrategia en perfecta armonía, en un juego repleto de fantasía.



▲ **STAR WARS. EL IMPERIO EN GUERRA** La estrategia asalta la galaxia "Star Wars".

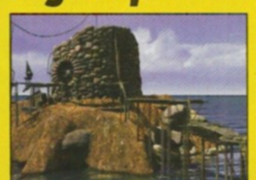
Y en nuestro DVD

MYST III EXILE



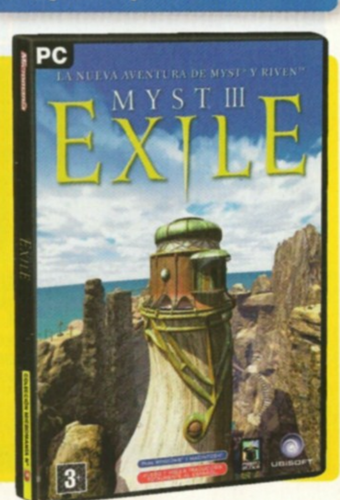
Juego Completo Original para PC





¡Vive la mayor aventura de tu vida en el mundo de Myst!

- Explora un fantástico universo de cautivadora belleza, y descubre todos sus fascinantes misterios.
- ¡Resuelve cientos de puzzles, descifra las claves y desvela sus secretos!



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** porque... ¡seguimos celebrando el **Año de Micromanía**!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.